

LEVEL

Nr. 10 iulie 1998

18.000 lei

Commandos: Behind Enemy Lines

- Trupele de elită sub
comanda dumneavoastră

Black Dahlia

- Quest-ul anului gata
să-și dezvăluie misterele

X-Com: Interceptor

- vremuri tulburi pentru extraterestri

• Ares Rising • Army Men • Astrorock 2000 • Baldur's Gate
• Beast Wars • Comanche Gold • Commandos • Final Fantasy 7
• Johnny Herbert's GP 1998 • Incubation - The Wilderness Missions
• M.A.X 2 • MechCommander • Monster Truck Madness 2 • Queen
The Eye • Team Apache • Vangers



Switch on Success

ifabo
BUCHAREST

**International Trade Fair
for Computers
Software
Telecommunications
Electronics and
Office Organisation**

Fifth Edition
September 29 - October 3, 1998

BUCHAREST - ROMANIA



ORGANIZER:

**EXPORT
CONSULT**

VIENNA - BUCHAREST

Tel: 01-3304549, 3304554

Fax: 01-3304664

developed by



Money, money, money...

... fac astăzi legea atât la propriu cât și la figurat. Am asistat în ultimul timp, și mă refer la o perioadă de timp de aproximativ câțiva ani, la o explozie de transformări în mai toate domeniile, de la televiziune la jocuri și reviste. Interesul celor care conduc în aceste domenii este unul singur: banul. La început, a fost o încercare nevinovată de a atrage atenția cu un produs ceva mai original, poate cu o crimă oribilă, cu o baltă de sânge mai mare sau cu o fustă mai scurtă. Însă cu trecerea timpului s-a ajuns la probleme mai serioase și anume impactul acestor produse asupra consumatorului. Imaginați-vă care ar fi impactul unor jocuri extrem de violente asupra copiilor. Acesta este imens, lucru dovedit și de cazul din America unde doi copii au ucis un alt copil pentru a vedea cum cum este Mortal Kombat în realitate. Probabil, singurul și cel mai bun argument pe care l-ați putea aduce ar fi faptul că astfel de cazuri sunt izolate. Da... dar ar trebui să tragă un semnal de alarmă în ceea ce privește evoluția acestor evenimente.

Un alt caz, de data asta extrem de răspândit, este cel al „fustelor scurte sau al decolteurilor”, cazul Larei Croft fiind deja celebru, care pe bună dreptate a rupt câteva inimi. Când a fost lansat Tomb Raider, personajul principal a atras imediat atenția și, folosindu-și farmecele feminine, s-a instalat cu ușurință în vârful celor mai bune jocuri. A meritat? Da, cu siguranță a fost un joc foarte căutat, iar firma care l-a făcut a

scos ceva bani. Problema este că Lara a început să mănânce o grămadă de timp celor îndrăgostiți de ea și de aceea, s-a încercat demistificarea Larei, ea devenind doar o „grămadă de poligoane”, ceva ireal, un vis. Gamerii însă continuă să-și protejeze visul iar firma să stoarcă bani, ba chiar mai mult, au fost vândute de curând drepturile de autor pentru frumoasa Lara, astfel încât vom putea urmări pe marile ecrane „o grămadă de poligoane” și mai bine renderizate.

Singurul agent economie-care nu e interesat în a face bani oricum, este statul și singura metodă prin care acesta poate interveni este interzicerea violenței și materialelor indecente de pe piață. Cel mai bun exemplu vine din Germania unde minunatul Carmaggedon a fost practic „stălcit” și tot ceea ce se numea sânge a devenit substanță verde, iar oamenii au devenit subit zombies. Vânzările au fost destul de scăzute, iar farmecul jocului a fost total compromis (not so good).

Adevărul este că lumea se îndreaptă spre un fel de transformare totală în care normalul devine anormal și anormalul, normal. Lumea devine nepăsătoare și tot ceea ce contează este să meargă treaba. Cât de mult poate face un mic anunț amplasat pe spatele produsului? Cine ține seama de vorbele minuscule scrise undeva pe pachet și care se rezumă cam la atât: „grămadă de poligoane bine renderizată” din joc nu este recomandabilă celor sub 15 ani. Părinți fiți atenți!

Sergiu Zichil

General Manager:
Dan Bădescu

Product manager:
Florian Răileanu
(Mr. President)

Secretariat de redacție:
Gabriela Muntean
Cătălina Lazăr

Redactori:
Mihail Stegaru
(Mike),
Silviu Anton
(Generalu’)
Sergiu Zichil
(Sergio)

Managing Editor:
Daniel Dănilă

Grafică și DTP:
Sorin Gruia

Machetare și label CD:
Adrian Popa

Marketing și publicitate:
Krisztina Brassai
Zsolt Bodola
Cătălin Radu Sterea

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka

Distribuție:
Ioana Bădescu
Bogdan Bart
Leonte Mărginean

Adresa redacției:
B-dul Victoriei Nr.12
Et. 1 - 2200 Brașov

**Adresa pentru
corespondență:**
O.P. 13, C.P. 4,
2200 Brașov
Tel./Fax: 068/150886,
068/153108
E-mail: level@chip.ro

Pregătire Filme:
Artur Studio Kft, Ungaria

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT,
Ungaria

TOP TEN

Un top al jocurilor este ceva desoebit de important atât pentru noi cât și pentru cititori. De ce? Pentru că prin intermediul topului noi aflăm ce jocuri sunt îndrăgite de voi și apoi căutăm să vă dăm informațiile cele mai interesante pentru voi.

În această lună am primit o groază de taloane, realizarea topului luându-ne aproximativ o săptămână. Da nu-i bai, suntem bucuroși de audiență! Așadar, dragi gameri puneți mâna pe un creion și completați talonul de mai jos nu înainte să aruncați o privire asupra jocurilor aflate luna aceasta în top.

TOP TEN

Scrieți mai jos primele zece jocuri preferate de voi și trimiteți apoi acest talon pe adresa redacției noastre.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

And the winner is...

Și primele zece jocuri alese de voi luna aceasta sunt:

Poziția	Titlu	Producător	Tendința
1.	Quake2	ID Software	↗
2.	Diablo	Synergistic	↘
3.	Starcraft	Blizzard	↗
4.	Total Annihilation	Cavedog	↘
5.	Tomb Raider II	Eidos	↘
6.	Motorhead	Gremlin	↗
7.	Mortal Kombat 3	Midway	↔
8.	Croc	Fox	↗
9.	Age of Empires	Ensemble	↘
10.	Need For Speed II	EA	↘

Who is the winner?

Iată că în sfârșit am ajuns la prima extragere a câștigătorilor celor două premii prezentate în numărul 8 al revistei LEVEL. Pentru cei care nu-și aduc aminte, premiul de luna aceasta constă din două joystick-uri: Formula T2 și Wizzard Pinball Controller. Ambele produse ne-au fost oferite de firma IMA Infoconsult din București.

Câștigătorii vor primi produsele prin poștă. În cadrul revistei vor apărea frecvent astfel de concursuri, astfel încât... fiți cu ochii pe LEVEL!

În numărul viitor vom extrage câștigăroul plăcii Highway Video Xtreme oferită de firma Multinet din Baia Mare. Le urăm succes tuturor participanților.



Formula T2 a fost câștigat de

Bujorianu Georgel, Galați

Wizzard Pinball Controller a fost câștigat de

**Brașov Octavian Dragoș,
București**



News

Proaspete, calde, gata să fie devorate.... 8

In Development

Max Payne 12

Un 1st person care va face cu siguranță multă vâlvă în rândurile gamerilor. Citiți despre un produs care, deși se află încă în faza de dezvoltare, este așteptat cu sufletul la... taste.

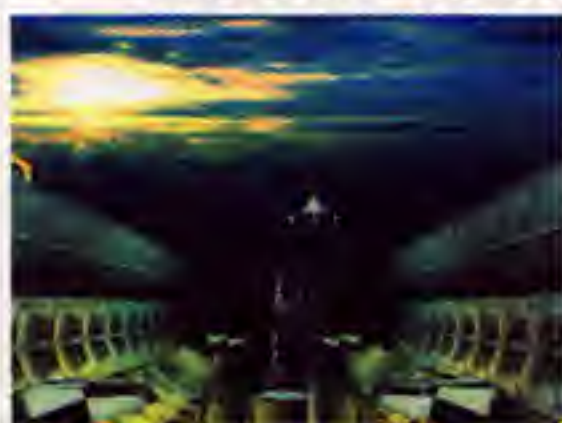
Guardians: Agents Of Justice 15

În viitor lumea va arăta cu totul altfel. De ce nu s-ar crea în zilele noastre un joc deosebit care să simuleze ce se va întâmpla în mileniul următor? Strategia turn-based a căpătat o altă formă!



Preview

Lunatik 18



Grafică 3D cool, o grămadă de explozii, nave și lasere. Producătorul și-a propus crearea unui joc simplu cu o jucabilitate mare. Ar mai fi ceva de spus?

Armymen 20

Soldaaații! Încolonaaaaarea! Înainte la război, marș! Un, doi, un, doi... Cu alte cuvinte, aici avem de-a face cu o strategie real-time mai specială, pentru că luptele se desfășoară între unități de... plastic.



X - Com: Interceptor 22

Jocurile au cunoscut de-a lungul anilor numeroase forme și tot

atâtea schimbări. X-Com: Interceptor combină în mod fericit strategia cu un joc gen X-Wing vs. Tie Fighter. Acțiunea se rezumă deci la a gândi mult și abia apoi la participarea efectivă într-o bătălie cu lasere.



Review

Rebellion 25

Un joc de strategie în timp real bazat pe seria Star Wars.

Commandos - Behind Enemy Lines 26

În cel de-al doilea război mondial, adevăratele bătălii au fost duse de trupele speciale ale fiecărei națiuni. Acum ai ocazia de a prelua controlul asupra unei asemenea trupe de elită care are de îndeplinit numeroase misiuni în spatele liniilor inamice.

Warbreeds 28

De data aceasta avem de-a face cu un război genetic. O strategie real-time în care câștigă cel care culege cel mai repede diverse tipuri de ADN și plantează... unități.

Industry Giant 30

Lumea pe care o clădești este numai și numai în mâinile tale. O poți conduce spre bogăție sau spre dezastru. Totul ține de îndemânarea și de cunoștințele tale în domeniul managementului de resurse.

Subculture 32

Un produs cu o grafică fascinantă, cu un story interesant... și totul realizat deosebit de bine. Subculture e cu mult peste orice așteptare. De aceea va fi probabil un punct de referință mult timp de acum încolo.

Panzer Commander 34

Iată că SSI ne demonstrează că nu se rezumă numai la realizarea de jocuri strategice. De data aceasta avem ocazia de a testa un simulator de tanc, care chiar dacă nu este perfect, este totuși unul din cele mai reușite produse de acest gen.

Black Dahlia 38

O poveste cutremurătoare, o grafică cu adevărat deosebită, un erou și un mare semn de întrebare...

Oddworld: Abe's Oddysee 40

Când ești sclav și stăpânii se gândesc să te transforme în lunch situația devine tensionată. Nu poți lăsa niște ființe așa de drăguțe cum e Abe să ajungă hamburger...

Sanitarium 42

Un alt quest care este foarte apreciat de majoritatea revistelor de specialitate. Cine ești, de unde ai plecat și unde ai ajuns?... Toate sunt întrebări la care va trebui să răspunzi.

Cheats

Cheat Codes 44

Vă obosește, plictisește sau enervează un nivel, un puzzle, un inamic? Atunci, aici veți găsi soluția...

Multimedia

Santazia II 46

Un produs deosebit de reușit care se adresează întregii familii. Deși Crăciunul este departe, acum aveți ocazia de a-l sărbători într-un mod mai deosebit.

Mail

Întrebările cititorilor 48

Demo:

Ares Rising - Imagine Studios

Versiune demo a jocului a cărui acțiune se petrece în spațiul cosmic. Aici puteți juca șase misiuni din versiunea full.

Army Men - 3DO/Ubi Soft

Joc strategic de acțiune în care au loc lupte reale cu soldați de plastic. Acesta este Army Men și demo-ul acestuia care este compus din două misiuni.

Astrorock 2000 - Logicware

O altă clonă a clasicului shoot'em'up Stardust. În principiu tot ce trebuie să faci e să ții tasta de foc apăsată. Restul...



Baldur's Gate

Demo care nu se poate juca al mult așteptatului RPG.

Beast Wars - Hasbro



Războiul între roboți a început. Noua generație a Transformerilor numiți Beast Wars este gata acum să vă zguduie calculatoarele. Cine cunoaște seria TV, o să fie cu siguranță interesat.

Comanche Gold - Novalogic

Versiunea gold a lui Comanche 3.0 este plin de elemente noi și în plus mai puteți găsi și o serie de noi misiuni.

Commandos - Eidos

Cool! Grafică perfectă, realitate, distracție... Tot ce ai nevoie pentru a te distra o vreme încercând să conduci în diferite misiuni o serie de trupe speciale din cel de-al doilea război mondial.

Final Fantasy 7 - Square/Eidos

Bestseller-ul pentru playstation stă pregătit să asalteze calculatoarele userilor. Extrem de reușit, acest joc va ajunge la versiune finală pe la sfârșitul acestui an.



Johnny Herbert's GP 1998 - Reality

Probabil că acest CD nu ar avea farmec dacă nu ar exista și un simulator de curse. Așa că hai să vedem ce poate oferi acest joc dezvoltat de Johnny Herbert.

Incubation - The Wilderness Missions - Blue Byte

Incubation a fost excelent, așa că merită un expansion pack. Și iată-l, în versiunea full veți obține 39 de noi misiuni, arme noi, monștri etc. De asemenea este prezentă aceeași grafică excelentă și un mod de joc superb.

M.A.X 2 - Interplay

Strategie real-time, însă totodată ai ocazia de a trece la luptele turn-based. Și acesta nu este singurul motiv pentru care M.A.X. 2 ar trebui să fie mai bun decât jocul original.

MechCommander - FASA/Microprose

Acest demo ocupă aproape o treime din CD, din cauză că am hotărât să folosim demo-ul cu secvența introductivă, care este la fel de bună ca jocul în sine. Și aici vorbim despre strategie real-time cu roboți care se luptă undeva în Univers.

Monster Truck Madness 2 - Microsoft

Simulator de curse cu mașini monstru... Ești gata pentru un nou Monster Truck Madness?



Queen The Eye - EA

O clonă destul de confuză a jocului Alone in the Dark în care coloana sonoră aparține formației Queen.

Team Apache - Mindscape

Probabil că acesta este cel mai bun simulator de elicopter și s-ar putea să fie declarat chiar simualtorul anului. Try it!

Vangers - K-D Lab/I-Magic

Acest joc ar trebui să fie ceva cu totul și cu totul special, însă e ceva mai greu de înțeles.



Hotshot-uri de la E3

Age of Empires 2

Intră în Evul Mediu unde vei găsi noi unități și structuri pentru 13 rase, mai multe invenții, economie mai avansată, grafică mai bună, tone de alte caracteristici interesante. Va fi într-adevăr ceva super!

Daikatana

Daikatana utilizează același engine ca și Quake, însă arată din ce în ce mai bine. Știți destul de multe despre acest joc, așa că doar aruncați o privire peste screenshot-urile acestea noi.

Diablo 2

Așteptăm acest joc încă de când s-a terminat Diablo (sau expansiunea Hellfire). Însă mai avem mult timp de așteptat. Versiunea prezentată la E3 era completă doar 30 %.

Force Commander

Peste 100 de unități din universul StarWars, o interfață superbă, grafică reușită și bineînțeles filme super. Primul joc de strategie real-time care necesită un accelerator 3D.

Gabriel Knight 3

Cea de-a treia parte a jocului Gabriel Knight va fi cu totul și cu totul diferită față de ce am văzut în cea de-a doua parte. Utilizând un nou engine 3D, gamerul va avea o libertate de mișcare mai mare.

Grim Fandango

Noul joc de la Lucas Arts va avea o poveste macabră și zguduitoră. O lume a irealului, a paranormalului... o lume în care domnesc alte legi.

Half-life

Mult așteptatul joc de acțiune care folosește engine-ul Quake 2. Grafica este excelentă, monștri sunt fantastici, AI-ul va fi cel mai bun... nu ne rămâne decât să așteptăm.

Heavy Gear 2

Datorită noului engine, această sechelă arată mult mai bine decât originalul. Totuși e necesară o placă 3D.

Indiana Jones and the Infernal Machine

Tomb Raider a fost excelent, Lara la fel, dar trebuie să recunoaștem că pentru a explora civilizații dispărute și a descoperi comori ascunse este recomandată o singură persoană – Indiana Jones. Acest joc va fi cool, excelent... The Best!

Lands of Lore 3

Cea de-a doua parte a acestui joc a fost puțin cam slăbuță, așa că pentru a face ceva vâlvă în rândul gamerilor va trebuie ca această versiune să fie lucrată cu cea mai mare grijă. Primul pas a fost făcut... un engine nou-nouț.

Myth 2

Noi, animații mai bune, formații mai bune, castele... O sechelă foarte promițătoare a unui joc foarte reușit.

Prey

Engine-ul de la Unreal era foarte reușit. Ei bine, engine-ul din Prey va fi și mai bun. Unii au spus chiar că este cel mai bun engine 3D care a fost prezentat la E3.

Prince of Persia 3D

Jocul este asemenea originalului, însă cu un look a la Tomb Raider. Este un produs foarte, foarte promițător.

Quake 2: Ground Zero

O nouă expansiune a lui Quake 2.

Ultima 9

Un nou capitol din renumita serie Ultima. Nu va fi numai un joc drăguț, ci probabil și cel mai reușit RPG!

Settlers 3

Da, Settlers 3 arată mai bine ca Knights & Merchants. Este foarte reușit din toate punctele de vedere și aduce în plus o mulțime de lucruri noi. We can't wait!

StarCraft Datadisk

24 de misiuni noi în trei campanii noi, o mulțime de noi unități (dark Archons, vakyries, medics...), 100 de hărți multiplayer și terrani noi. Aceasta este expansiunea celui mai de succes joc real-time de la această dată.

TA: Kingdoms

O urmare a lui Total Annihilation care arată deosebit de interesant.

Trespasser

Primele screenshot-uri, nu chiar complet accelerat, ale jocului de acțiune care se bazează pe Jurassic Park de la DreamWorks...

Update

Age of Empires v1.0b

Deadlock 2 v1.20

FIFA '98 v1.40 (Voodoo 2)

Soldiers at War - 'Bridge Over the Rhine' Patch

Murphy overseer v1.01 (Direct3D)

Unreal v1.01

Desktop Themes

Final Fantasy 7

Temă a hitului pentru PSX. În curând se va putea juca și pe PC-uri.

Force Commander

O temă Force Commander care este aproape identică cu alte teme Star Wars.

Larry 7

Larry 7 este un joc mai vechi, această temă de asemenea, dar sunt sigur că o să vă placă.

Redneck Rampage

Rednecks and rednecks... ce ar putea fi altceva decât o temă a renumitului joc.

Neverhood

O temă reușită a jocului Neverhood.

Tomb Raider

O temă ceva mai neoficială a aventurilor lui Lara Croft.

FLASH NEWS

Viitorul jocurilor, la Atlanta!

Tochmai a luat sfârșit cel mai mare târg de jocuri al începutului de an: *Electronic Entertainment Expo* (E3). În lumina reflectoarelor: aproape tot ce există și va exista în următoarele douăsprezece luni în domeniul jocurilor, fie software, fie hardware. Pentru PC, titlurile care promit cel mai mult sunt *Diablo II*, *Half Life*, *Command&Conquer Tiberian Sun*, *Duke Nukem Forever*, iar pentru console *Zelda 64*, *NFL Blitz*, *Tomb Raider 3* și *Final Fantasy VIII*. Pe lângă acestea, au fost prezentate peste 1500 de jocuri pentru toate platformele.

GAMING HARDWARE!

Fie că este vorba de *force-feedback steering wheel* de la *Microsoft*, noul accelerator grafic *Riva TNT* din partea celor de la *Nvidia*, boxele cu surround-sound oferite de *Altec Lansing*, hardware-ul pe care vor rula jocurile viitorului este mai sofisticat decât oricând. Acum sunt un lux, însă în perioada următoare vor deveni o necesitate...

Înfrățirea gigantilor

La E3, discuțiile au gravitat în jurul unor teme precum: cumpărarea de către *Eidos Interactive* a impresionantei *Westwood Studios* sau noua afacere inițiată de *Microsoft* cu *Psygnosis* pentru adaptarea pentru *PlayStation* a unor jocuri precum *Ages of the Empires* și a altor hit-uri ce folosesc platforma *Win95*.

Ubi Soft intră și pe piața românească

Mare veste, mare! Firma franceză *Ubi Soft* va fi prezentă în curând și pe piața românească prin intermediul reprezentanței proprii din București. Jocurile realizate de această firmă sunt extrem de numeroase, iar după cum ne spunea *Sorin Șerban*, directorul de vânzări al *Ubi Soft România*, prețurile de comercializare vor fi acceptabile,

astfel încât oricine își va putea permite achiziționarea unui produs de calitate. Este imposibil să nu-ți amintești de jocuri ca *Rayman*, *POD*, *F1 Racing '97*, produse de o calitate excepțională, care nu o dată au făcut vâlvă în rândul gamerilor. Dar *Ubi Soft România* nu va distribui numai jocuri pentru PC și console, ci și produse *Guillemot International*, o divizie a *Ubi Soft France*, care realizează mărcile *Maxi* (plăci de sunet, plăci video, acceleratoare

3D etc.), *Fun Access* (accesorii PC) și *Access Line* (accesorii pentru console), care vor satisface și pretențiile celor mai înrăiți gameri. Produsele *Guillemot* sunt recunoscute în vest ca având o calitate deosebită, toate aceste lucruri vor fi în curând la dispoziția gamerilor din toată țara prin intermediul magazinelor de specialitate. Redacția *LEVEL* le urează mult succes!

L.A.P.D. 2100 AD – Electronic Arts

Viața nu este chiar așa de roz în secolul 22. Diverse bande stăpânesc orașul și suburbiile acestuia. Nu numai că ei fac legea într-un oraș al haosului, dar populația este mai tot timpul terorizată, iar crima a devenit ceva obișnuit pe străzile unui oraș altădată pașnic. So, what's the point? Guvernul a investit o grămadă de bani într-un proiect de dezvoltare a unei noi tehnologii de combatere a crimei organizate. Un vehicul super-sofisticat, care dispune de abilitatea de a se transforma dintr-un avion agil într-un

robot puternic, dotat cu tehnologie de ultimă oră, stă în așteptarea unui polițist adevărat care să preia controlul mașinăriei și să facă ceva ordine prin acel imperiu al criminalilor. Într-un cuvânt, misiunea ta este de a servi, proteja și în primul rând de a supraviețui.

În total, jocul va dispune de 12 misiuni în care trebuie să distrugi și să lupți împotriva celor răi. Engine-ul 3D reușit va reprezenta un L.A. al secolului 22, în care gamerul va avea o libertate deplină de mișcare. Exploziile și animațiile promit a fi foarte bine realizate, așa cum ne și așteptăm de la un produs de la EA.



Guvernul australian finanțează o firmă de jocuri pe PC

Guvernul australian ajută *Beam International* să dezvolte noi tehnici sofisticate de animație pe computer la cea mai bună calitate. *Beam International*, firmă ce creează din când în când și jocuri pentru noi gamer-ii a primit de la guvernul australian 2,1 milioane de dolari. Banii vor fi folosiți la finalizarea programului „Complete Virtual Studio”, un program ce se ambiționează



să vă ajute să creați cele mai reale animații de personaje ce se pot face pe un PC, acest program poate reda până și mimica feței, mâinilor, și trupului. *Alfred Milgrom*, președintele firmei a declarat că se află printre cele mai mari firme în acest domeniu și că vor reuși cu siguranță să se mențină în top. Puterea unui astfel de program își spune cuvântul în filme prin acuratețea animațiilor, dar avantajul pentru jocuri este la fel de ridicat, de exemplu în jocul *Star Trek: The Secret of Vulcan's Fury*.

S.C.A.R.S. – UbiSoft

3000 AD. Lumea nu mai este controlată de oameni, ci de nouă supercalculatoare a căror inteligență a depășit cu mult capacitățile minții umane. Pe parcurs supercomputerele au învățat să aibă și emoții, de exemplu teamă, fericire, supărare etc. Pentru a ieși din monotonie, cele nouă calculatoare au adoptat un lucru ce în trecut aparținea numai oamenilor: concursurile.

Fiecare calculator în parte își folosește capacitățile enorme pentru a realiza mașini supersofisticate. Fiecare vehicul poate utiliza arme puternice care pot pulveriza oponenții întâlniți pe cele mai diabolice circuite. Oamenii nu pot decât să privească neputincioși... Și astfel, cursele s-au extins și se desfășoară pe toată suprafața lumii. Adrenalina este singurul lucru pe care calculatoarele îl mai doresc. Victoria nu mai este acum singurul scop!

SCARS (Super Computer Animal Racing Simulation) a fost anunțat pentru noiembrie '98, versiunea finală urmând a fi foarte bine realizată din punct de vedere grafic și sonor. Fiecare mașină generată de cele nouă supercalculatoare este realizată după forma și asemănarea diverselor animale sălbatice! Așadar, gamerul va avea ocazia de a prelua controlul unor vehicule cu un design cel puțin ciudat și să concureze pe o serie de nouă track-uri. În plus, vor exista efecte real-time și o mulțime de animații 3D.

Legend of the Five Rings: Ronin - Activision

Un tânăr ronin, samurai fără onoare sau credință, este vizitat într-o bună zi de o vrăjitoare care-i promite o șansă pentru a ajunge renumit. Intrând în rolul acestui personaj, gamerul trebuie să călătorească prin Emerald Empire of Rokugan și să caute piesele unui artifact care se spune că deține puteri nemăsurate. Însă călătoria ta este însoțită de o grămadă de pericole, de scene de groază și de teroare. Pentru a supraviețui, trebuie să stăpânești în egală măsură arta luptei cu sabia și magia.

Legend of the Five Rings: Ronin este un action-role playing game, a cărui acțiune se petrece într-o lume fantastică realizată de Alderac Entertainment Group. Interfața este asemănătoare

jocului Diablo, peisajele pe 32 de biți fiind însă mult mai bine realizate. În joc veți întâlni atât samurai inamici cât și creaturi diabolice din Țara Umbrelor (Shadowland). Animațiile au fost realizate folosind tehnologii de ultimă oră, ceea ce conferă jocului o calitate deosebită. În plus, jocul va dispune și de o opțiune



multiplayer, în rețea putându-se conecta până la opt utilizatori. Având în vedere story-ul și realizarea care promite să fie de excepție, Legend of the Five Rings: Ronin va avea succes, chiar dacă aduce foarte mult cu o clonă Diablo. Data de lansare nu a fost precizată, însă este cu siguranță așteptat de mulți.

EA luptă cu pirateria

Forțele de poliție din Singapore au efectuat într-un weekend un raid pentru a depista persoane ce piratează jocuri. Informațiile ce au reieșit din investigație au fost predate autorităților pentru a se lua măsurile cuvenite. EA a organizat astfel de raiduri și pe cont propriu, 10 la număr, și a confiscat 880 de copii ilegale ale jocurilor lor, 25% din ele fiind noul joc lansat World Cup '98. Mărfurile ce au fost confiscate se ridică la valoarea de 40.000 de dolari. Chris Chapin, ce se ocupă cu acțiunile anti-piraterie ale firmei, afirmă că pierderile anuale se ridică la câteva sute de milioane de dolari. IDSA (Interactive Digital Software Association) susține că pierderile per total în domeniul soft-ului se ridică la 3,2 miliarde de dolari pe an.

Beavis & Butthead Do Hollywood – GT Interactive

Beavis & Butthead în versiune 3D pentru prima oară! Acest titlu îi găsește pe cei doi băieți, super-vedete, după ultimul lor film. Singura problemă este că cecurile de plată le-au fost trimise acasă. Ei au nevoie de ajutorul tău pentru a găsi câteva

de lucru în Tinseltown pentru a face rost de bani pentru călătoria spre casă. O grămadă de vorbărie gen Beavis și Butthead, dialoguri pline de umor create de scenariștii show-ului de la televiziune și talentul lui Mike Judge, cel ce le dă voce celor doi nebunatici. Acest joc reprezintă singura metodă prin care puteți avea la dispoziție un material nou cu cei doi...asta până la a doua parte a filmului!

Fighter Legends – Jane's Combat Simulations

O nouă serie de simulatoare din partea celor „vinovați” de US Navy Fighters și ATF nu poate decât să promită foarte mult. Primul simulator din serie va purta numele de Europe 1944 și va folosi din plin avantajele acceleratoarelor Voodoo2. Un demo a fost prezentat la E3 și a impresionat critica de specialitate. Este prezentă toată gama de avioane din cel de-al doilea război mondial, atât din partea aliaților: P-51D Mustang, P-47D Thunderbolt, P-38J Lightning și Spitfire MK IX, cât și din partea Axei: Messerschmitt BF 109G6, ME 262 și Focke-Wulf FW 190A8. Fiecare dintre ele va putea



fi remarcat, datorită graficii diferite a cockpit-ului. Campaniile nu vor fi prea dinamice, dar producătorii promet compensarea acestei lipse printr-un dinamism și realism al simulării ieșite din comun. Jucătorii vor putea zbura fie single-player, fie multiplayer, prin intermediul unei rețele locale, fie pe Internet, cu posibilitatea de a intra și ieși oricând în/din joc. Decolarea va avea loc la toamnă.

FLASH NEWS

Jocurile – „prostii” profitabile

Suma care a fost obținută în anul 1997 în urma vânzărilor și închirierilor de jocuri a fost de 5,6 miliarde (ceea ce înseamnă o creștere de 38% față de 1996). Cifra a adus în sfârșit un respect bine meritat acestei industrii. Este demn de menționat și faptul că în Statele Unite există peste 16 milioane de platforme pentru jocuri, iar în mai mult de 40% din case există cel puțin un PC.

Să nu uităm de sexul frumos

Tot la E3 a fost lansate titluri care în general se adresează părții feminine din grupul jucătorilor. Dintre ele se remarcă Purple Moon, un sports adventure (gen nou), cu privire la atletica feminină.

Sony nu-și mai încapă în piele de mândrie

Pentru a pregăti terenul pentru *Final Fantasy VIII*, marele concern afirmă cu vădită mulțumire că versiunea anterioară (*Final Fantasy VII*), unul dintre jocurile cele mai bune pe PlayStation, a adus mai mulți bani decât *G.I. Jane*, film distribuit de Buena Vista, în care joacă Demi Moore. Pentru acest rol renumita actriță a fost nominalizată la 1998 MTV Movie Awards – Best Fight Scene.

Nintendo aplică o nouă strategie...

Care constă în scăderea prețului consolei N64 de la 149.99\$ la 129.99\$ în S.U.A. Cu alte cuvinte, americanii se vor juca și mai mult. Norocul lor...

FLASH NEWS

Jocurile iau premiul I

Academia de Științe și Arte Interactive (*The Academy of Interactive Arts and Sciences*) a acordat prima serie de premii AIAS. Printre premizați se numără *Golden Eye 007* (patru premii și onoarea de a fi numit Interactive title of the Year), *Starcraft* (Title of the Year), *Quake II* (Action Game of the Year).

ESPN intră în lumea jocurilor

Titlurile, anunțate pentru luna octombrie, sunt *NBA Tonight*, *National Hockey Night* și *Games Pro Boarder*, atât pentru PC cât și pentru PlayStation. Cu toate că titlurile sunt mai mult decât grăitoare, trebuie remarcat faptul că *National Hockey Night* dispune de mai mult de 1000 de replici ale comentatorilor *Gary Thorne* și *Steve Levy*. Dacă nu ați auzit de ei, asta este șansa să îi cunoașteți.

Lara Croft, personaj literar?

La E3 s-a prezentat și Douglas Coupland, care intenționează să scrie o carte din care pasionații de *Tomb Raider* vor putea afla toate detaliile posibile cu privire la frumoasa care a răpit inimile gamer-ilor de pe tot globul.

SC&T la standuri

Compania mai sus amintită a debutat la E3 cu *Air-Racer*, *Up-300 ULTIMATE PER4MER*, *Force Feed Back Racing Wheel*. În plus, a anunțat stabilirea unei relații de colaborare cu *Sony Computer Entertainment of America*, fapt ce i-a adus credibilitate.

Trespasser – Dreamworks Interactive

Nu cu mult timp în urmă a fost anunțată apariția unui first-person pe tema Jurassic Park. Grafica este pur și simplu superbă, engine-ul folosit reprezentând o adevărată revoluție. Chiar și *Steven Spielberg*, după ce a văzut un demo, a fost impresionat. AI-ul este foarte dezvoltat, nu atât de mult ca cel al unui computer care joacă șah, dar îndeajuns pentru a înzestra dinozaurii cu abilitatea de a găsi drumul optim și de evita obstacolele. Tot AI-ul este cel care contolează comportamentul dinozaurilor, în sensul că fiecare mișcare a capului, gâtului, cozii, precum și ritmul respirației sunt urmări ale situației de moment. Veți juca rolul lui Anne, personajul principal al filmului, care trebuie să scape cu viață din Site-ul B al parcului.

Virusi Nimeni nu scapă

Ați primit vreodată pe e-mail un mesaj de genul :

TO: All Users
FROM: John Smith
RE: Good Times Virus

I just heard about a virus that can infect your computer through your e-mail software. The virus is in a message with the subject „Good Times.”

Don't read that message! It contains a virus that can erase your hard drive, and there's nothing you can do to stop it!

John

Adică, pe scurt, există un virus care vă poate infecta calculatorul prin e-mail. După ce ați citit acest mesaj, probabil că ați primit unul de genul:

TO: All Users
FROM: IT Department
RE: Good Times Virus Hoax
Be advised that the “Good Times” virus is a hoax.

Ultima Online Gold – planuri

Origin are intenția de a scoate pe piață Ultima Online Gold în toamna acestui an, este un expansion pack care adaugă un nou continent jocului și alte

Armamentul va consta în tot ceea ce poate fi folosit ca armă, în afară de pistol, shotgun etc. Vor varia și modurile de folosire a armelor. De exemplu shotgun-ul, odată golit de gloanțe poate fi folosit pe post de bătă sau de proiectil. În ceea ce o privește pe eroină, este un fel de



There is no way, repeat no way, that you can open your computer to a virus simply by reading an e-mail message.

Please see the e-mail-FAQ on the company Intranet if you need more information

Adică, specialistul de la departamentul IT al întreprinderii vă spune că virusul numit „Good Times” este o cacialma și că este imposibil ca un virus să fie transmis prin e-mail. Cu asta problema pare lămurită. Oare? Există virusi „de e-mail”, dar ei sunt cuprinși în attachment-uri. Unul recent este *RedTeam* (există mai multe variante, dar toate lucrează în mod asemănător) și lucrează astfel: primiți un mesaj al cărui header spune ceva de genul „un nou virus de e-mail” și care se declară ar veni din partea colegului de la departamentul IT al întreprinderii. Mesajul este un text simplu care vă atenționează despre existența unui nou virus de e-mail. Aici este șmecheria! Mesajul spune că a fost creat și un antivirus care poate fi luat gratuit de

super Lara Croft, pe care veți putea-o admira și din perspectiva celei de-a treia persoane. Pentru moment însă, nu putem decât să așteptăm până în toamnă și să ne dotăm cât mai bine calculatoarele, pentru că *Trespasser* va avea cu siguranță nevoie de o configurație... serioasă.

pe Internet. Mesajul are un attachment care conține anti-virusul. În loc de antivirus, attachment-ul conține chiar virusul iar dacă-l deschideți și-l rulați, în loc să vă apere, vă va infecta. Lecția este că nu trebuie să deschideți la repezeală orice attachment și de asemenea, să setați propriul antivirus să verifice și attachment-urile. Dacă antivirusul nu o face automat, salvați attachment-ul pe un floppy disk sau pe harddisk și verificați-l. La fel ca și în viața reală, lucrurile care sunt prea frumoase pentru a fi adevărate de obicei exact așa sunt.



trăsături jocului care și așa este unul dintre cele mai mari jocuri online de RPG.

Printre noutăți se numără noi monștrii, peșteri, temnițe, se spune de asemenea că noul continent nu va avea prea multe orașe, ci numai locații importante cum ar fi centre

de comerț și bănci, majoritatea design-ului orașelor va fi lăsat pe seama jucătorilor. Cei ce vor să beneficieze de pe urma noului CD vor avea nevoie de Ultima Online original, iar cei ce au deja jocul nu trebuie să cumpere noul CD, dar nu vor putea accesa noile facilități.

Hotmail E-mail cu peste 13 milioane de clienți

Serviciul e-mail preluat de la Microsoft are, conform datelor proprii, cea mai mare rată de acces dintre toate serviciile asemănătoare. Numărul clienților a ajuns între timp la circa 13 milioane. Ei obțin gratuit o adresă e-mail constantă, care este păstrată și în

cazul în care se schimbă locuința sau provider-ul Internet. Adresa personală de e-mail este protejată

cu o parolă. Hotmail susține și lucrul cu fișiere codificate cu MIME sau UUENCODE.



Conform declarațiilor companiei, Hotmail este momentan serviciul e-mail gratuit cu cea mai amplă „audiență”.

CD-ROM-uri Auto Balancer împiedică vibrațiile

Din cauza faptului că unitățile CD-ROM rotesc CD-ul cu o viteză foarte mare, apare descentrarea, și anume în momentul în care gaura nu se află exact în mijloc sau dacă masa discului (prin aplicarea unei etichete, de exemplu) este distribuită inegal. În cazul în care CD-ul este descentrat, unitatea începe să vibreze din ce în ce mai tare, în funcție de viteza de rotație.

Descentrarea CD-urilor pune în pericol și alte componente ale PC-ului. În afară de zgomotul din timpul rulării, această problemă poate duce la dereglarea capului laser. Ca urmare a propagării undelor, pot fi afectate și funcțiile altor componente ale calculatorului.

Până acum s-a încercat

contracararea acestor vibrații prin poziționarea unității pe amortizoare de cauciuc și cu ajutorul unui rulment special. Unii producători de marcă au dotat, mai nou, unitățile 32X cu un mecanism genial, care se numește „Auto Balancer”, iar acesta nu are nimic de-a face cu partea electronică a aparatului.

Pe arborele motorului sau pe rulmentul special amintit anterior, se află un rulment umplut pe jumătate cu bile, în care acestea se pot deplasa liber pe un canal. În momentul în care unitatea începe să vibreze în timpul accelerării, bilele se „plimbă”. Ele se deplasează în acel canal, astfel că

masa sistemului care se rotește se echilibrează. Bilele reacționează la orice dezechilibrare, vibrațiile sunt anihilate din start. Acest procedeu prezintă avantajul că nu este nevoie să fie micșorată viteza de rotație a unității.

Genial de simplu: vibrațiile unității pun în mișcare în Auto Balancer o serie de bile. Acestea se poziționează astfel încât elimină dezechilibrarea.



Philips Imagini tridimensionale pe LCD

Monitorul plat 7 View 3D-LCD de la Philips afișează imagini tridimensionale.

În fața ecranului obișnuit se așază o suprafață cu lentile semicilindrice. Acestea dispersează imaginile în așa fel încât imaginea tridimensională poate fi văzută clar din diferite unghiuri. Monitorul plat de la Philips afișează imaginile tridimensionale cu ajutorul unor lentile semicilindrice. Prețul nu a fost încă stabilit.

Informații suplimentare:
www.philips.com/research/reslabs/prl/3dlcd



Swatch Ceas de mână cu telefon

Swatch a dotat pentru prima oară un cronometru cu un telefon. Swatch Talk este denumirea noului aparat. O simplă rotire a încheieturii mâinii și imediat pot fi purtate convorbiri telefonice. Este însă vorba despre un prototip. Abia la începutul lui 1999 va fi realizat în producție de serie. Prețul încă nu a fost stabilit.

FLASH NEWS

Probleme cu jocurile?

În curând veți putea procura de la site-ul Game Guides.com toate cheat-urile, tips-urile, soluțiile și salvările pe care le-ați visat vreodată. Accesul fișierelor se va face de pe harddisk (după download), deci mult mai repede decât direct de pe Net.

O nouă revoluție în comunicații

Sistemele de sateliți de comunicații, cum este Iridium de exemplu, vor avea un impact major asupra pieței globale a telecomunicațiilor. Acestea vor permite oamenilor să fie în legătură directă prin telefon sau pager în orice punct al globului.

Timpuri bune pentru producătorii de soft

Barometrul foarte sensibil al bursei de pe Wall Street a înregistrat o creștere a acțiunilor Microsoft, după căderea dramatică cauzată de acțiunile antimonopol ale Departamentului de Justiție al SUA. Revenirea se datorează credinței că prețurile scăzute ale PC-urilor sunt o veste bună pentru producătorii de software în general și de asemenea, că acțiunile justiției sunt doar o amenințare vagă la adresa poziției Microsoft.

Symantec + IBM = antivirusi

Cele două companii americane Symantec și IBM vor lansa pe piață o nouă familie de produse antivirus. Acestea vor fi destinate companiilor și vor fi comercializate sub brand-name-ul Norton Anti-Virus.

Max Payne

**Vâlvă pe Internet și în rândurile gamerilor!
De ce? ...Vine ultima noutate în materie de
jocuri a celor de la 3D Realms!**



Într-un New York al zilelor noastre, întunecat, plin de crime și violuri, cu străzi lăturalnice unde mafia clădește pentru oraș un viitor întunecat, un erou, un polițist ca-n filmele clasice, se decide să facă ordine. Numele său *Max Payne*. Destinul său?.. Va fi decis de gameri, adică de voi.

Jocul se vrea a fi un fel de roman polițist cu o intrigă bine pusă la punct, cu crime și evenimente spontane, aleator alese de computer, un scenariu excelent, cu legături mafiote mai ceva ca în Caracatița, în care mai marele gangsterilor este *Lupino*, un om lipsit de scrupule și interesat doar de bani. Dar mai bine să vedem despre ce este vorba în ...

Max Payne: The Story

„Desigur ... ești omul lui Lupino dar



The one and only Max Payne! Un James Bond al străzilor lăturalnice ... cine știe, poate îi cunoaște pe cei de la Back Street Boys și face rost de niște autografe, nu?



Nu știu dacă multora le plac metroul sau New York-ul, dar eu abia aștept să mă plimb prin astfel de spații. Va trebui însă să mai avem răbdare până la lansarea jocului

dacă nu te dai jos din mașină rapid o să ai ocazia să faci o ultimă plimbare cu mașina asta atât de modernă ...doar că vei sta în porbagaj!” Cel cu care vorbește Max este șoferul personal al lui Lupino care acum se află în fața intrării de la hotelul șefului. Stă cu mâinile la piept împachetat într-un costum de parcă ar fi gata de pus într-un coșciug. Din nefericire blochează intrarea lui Max în hotel arătându-i subtil de sub sacou o armă ... ceea ce nu este tocmai inteligent din partea lui pentru că la urma urmelor Max n-are să se întoarcă și să plece speriat ci va reuși cumva să fraierească gorila lui Lupino. Este întuneric și ninge cu fulgi mari. Max stă rezemat de Mașina lui Lupino în fața hotelului.

N-a fost o zi tocmai fericită pentru Max după cum vă puteți da seama. De câteva luni lucrează la acest caz sub acoperire și se apropie tot mai mult de centrul afacerii murdare. Desigur, a trebuit să facă niște cascadorii destul de periculoase pentru a-i păcăli pe gangsteri dar asta este, astfel de probleme vin odată cu meseria de polițist.

Șeful, dar și prietenul cel mai bun al lui Max, Alex Balder, a fost ucis, iar în urma evenimentelor ce au rezultat din această crimă, acoperirea lui Max a fost distrusă (fiind chiar el acuzat de crimă, va avea și poliția pe urmele lui). Lucrul cel mai inteligent pe care ar putea să-l facă Max acum, având în vedere că toată mafia e pe urmele lui, ar fi să părăsească orașul cât mai repede. Problema este că Max nu



Importanța americanilor este omniprezentă. Până și steagurile lor sunt mai lungi decât cele ale altor țări. Dar să nu căutăm nod în papură – ce, bambusul n-are?



a crezut niciodată în “a face cel mai inteligent lucru”. Oricum nu este prost și știe ce-l așteaptă. Pe de o parte are de înfruntat o armată întreagă de gangsteri care se pregătesc să-l prindă și se înarmează până în dinți, dar pe de altă parte a venit momentul plății datoriilor și de a face ceea ce trebuie făcut. Lui Max nu prea îi pasă care sunt sorții, nu are nimic de pierdut, va juca rapid și fără să-i pese de nimic. Ceea ce nu se poate spune și despre omul lui Lupino: „Mișcă-te #cenzurat#-le până nu te fac mâncare pentru câini. Dispari și nu mă mai călca pe nervi!” spune gorila fără să aibă intenția de a face vreo mișcare. Ar fi în stare să-l înjure până în zori, asta dacă nu-l va face Max să tacă, și, sincer, nu este nimic în lume ce i-ar face mai multă plăcere lui Max decât să-i facă felul. După ce a suportat cât a suportat, Max e aproape să explodeze de atâția nervi. „Da,da...ești un tip mare, nu? Dar asta nu înseamnă că mă sperii ci doar că va trebui să-ți faci o



Subsolurile ... ei bine subsolurile nu sunt tocmai reale... adică ce, în New York nu sunt țevi fisurate, bălți și șobolani?

groapă mai mare!" Acesta este Max, plin de replici pe măsura oricărui criminal pe care l-ar întâlni.

Astfel de evenimente se petrec prin New York-ul de azi unde viața este crudă, condițiile de supraviețuire aspre, iar justiția o faci tu, cu mâna ta. Max își spune replica foarte cinic, ca de obicei de altfel, iar când înjură parcă scuipă foc, ochii îi lucesc de mânie și tot felul de cuvinte îi ies din gură (fie ele și biblice, dar în anumite „contexte”).

Gangsterul se pregătește să-și scoată arma dar Beretta lui Max îl transformă într-un sac de carne chiar înainte ca acesta să îmbrățișeze pavajul. O dără de sânge se prelinge în zăpada albă, iar Max poate auzi în depărtare cântecul sirenelor de poliție ce se apropie tot mai mult pentru a-l prinde. Înseamnă că va trebui să facă ce are de făcut cât mai repede posibil, așa că scoate un zâmbet demonic și pleacă încărcându-și Beretta. A fost o zi proastă, dar noaptea este doar la început și norocul... ți-l faci singur. Năpustește plin de furie pe ușa hotelului, intră în holul plin de gangsterii înarmați și însetați de sânge, unde arma lui începe să se descarce plină de furie. Max va duce la capăt totul și va închide toate conturile în acest mod.

What's Behind the Story and Who?

Max Payne este un 3D shooter la persoana a treia pentru publicul adult(!). Două poziții ale camerei vă stau la dispoziție pentru a ilustra cât mai bine New York-ul de azi și acțiunea jocului. Poziția „cinematică” din joc îți oferă posibilitatea de revedea scenele dramatice fie dintr-un colț întunecat al străzii, fie din vârful unui zgârie nori. O mulțime de arme ultra-realiste vă vor sta la dispoziție pentru a

Personajele au o personalitate bine definită care nu se va repeta de la unul la altul, iar mișcărilor vor fi caracteristice. Ai la dispoziție și un editor de nivele. Sistemul de iluminare din joc va fi foarte real, poate cel mai reușit de până acum. Lumina va crea umbre în timp real, în concordanță cu mediul înconjurător.

Pentru a asigura de calitate extraordinară a graficii, jocul va rula numai cu suport Direct 3D, plus suport pentru majoritatea acceleratoarelor grafice.



Astfel au prezentat cei de la Remedy Entertainment intriga și întreaga poveste din *Max Payne* gamerilor și celor de la 3D Realms



Jocul se constituie dintr-o călătorie prin New York, iar thrillerul îi va pune pe jucători să ghicească ceea ce se va întâmpla până la sfârșit. Jocul te plimbă de la cel mai întunecat colț a celei mai lăturalnice străzi din New York, până la cel mai înalt zgârie-nori lăsând în urmă un șir întreg de cadavre, bălți de sânge și cartușe consumate.

3D Shooters Get Rich with a New Hero

Sunteți probabil familiarizați deja cu cei mai importanți eroi de la 3D Realms – *Duke Nukem*, *Lo Wang* și *Talon Brave* (din *Prey*) – dar a mai apărut un nou erou care s-ar putea să-i depășească pe toți de până acum: *Max Payne*, cel pe care deja



Un exemplar al speciei bad guys tocmai a coborât din mașină și după ce va muri se va urca probabil înporbagaj!

l-ați cunoscut. Cei de la 3D Realms speră să-i uimească pe toți cu acest nou 3D shooter ce folosește o nouă tehnologie E2. Totul a fost ținut secret, iar ceea ce s-a discutat s-a discutat cu ușile închise. Până acum nici nu s-a decis măcar cine o să aibă onoarea de a fi „publisher”. Ceea ce este



După cum vedeți sursele de iluminare din joc sunt de-a dreptul perfecte iar atmosfera pe care o redau este foarte reală.

foarte interesant, este noul engine care nu este nici o clonă de Quake sau Prey. Jocul a fost dezvoltat de cei de la Remedy Entertainment din Finlanda. Grupul care s-a ocupat de joc se ocupa înainte de demo-uri, dar *Max Payne* ar trebui să-l aducă sub lumina reflectoarelor. Membrii grupului au creat și *Death Rally* ceea ce probabil dovedește de ce sunt în stare (parcă îmi aduc deja aminte de cursele acelea frenetice). Cu tot secretul acesta mare ce învâluie jocul *Max Payne* (nume ce derivă de la Maximum Pain adică suferință la maxim), se preconizează deja



Cel mai tare și mai tare din parcare și parcare era...aproape goală.

lansarea în acest an dar, după cum evoluează jocurile și tehnologia nu ne-ar mira să fie amânat, mai ales că se vrea perfecțiune.

Matrițele celor de la 3D Realms sunt prezente: un personaj de acțiune și un mediu înconjurător interactiv, dar, în realitate, Max Payne are ceva mai multă creativitate în ceea ce privește tehnologia 3D. Prima și prima întrebare care s-a pus în legătură cu Max Payne a fost de ce lucrează 3D Realms la Max când mai au de scos pe piață Prey-ul. Această întrebare a fost adresată și celor din echipa care se ocupă de joc (mai precis lui Scott Miller și George Broussard) iar răspunsul a venit foarte rapid și la subiect. Max n-are nimic de-a face cu Prey, sunt două jocuri total diferite. Echipa finlandeză a prezentat celor de la 3D Realms intriga jocului prin intermediul unor benzi desenate. Am fost

surprinși să-i auzim pe cei de la 3D Realms vorbind despre o intrigă la joc deoarece, de obicei, comentariul lor la o astfel de întrebare este „Da... intriga va fi finalizată cu o zi înainte ca jocul să iasă pe piață.” Ceea ce putem deduce din această îngrijorare în ceea ce privește intriga este faptul că jocurile vor avea de acum înainte un grad de realitate mai ridicat. Intriga este bazată pe ideea „ți s-ar putea întâmpla și ție”.



Mașina care mănâncă foc...la propriu, adică tipul din imagine tocmai se pregătește să alimenteze bolidul...sper.

Să sperăm...

...că nu vom fi dezamăgiți în urma promisiunilor făcute. Așteptăm un joc cât mai dinamic, plin de crime, intrigi și sânge. Un joc mult mai aproape de realitate, cu o grafică cât mai bună, chiar dacă va necesita un accelerator 3D (cei de la iD au anunțat că Quake-ul va ajunge la al treilea episod dar va fi 3DFx only) pentru că vrem nu



HA! Hands up! Adică tu ai îndrăzni să parchezi pe locul meu rezervat. Cât tupeu în ziua de azi!

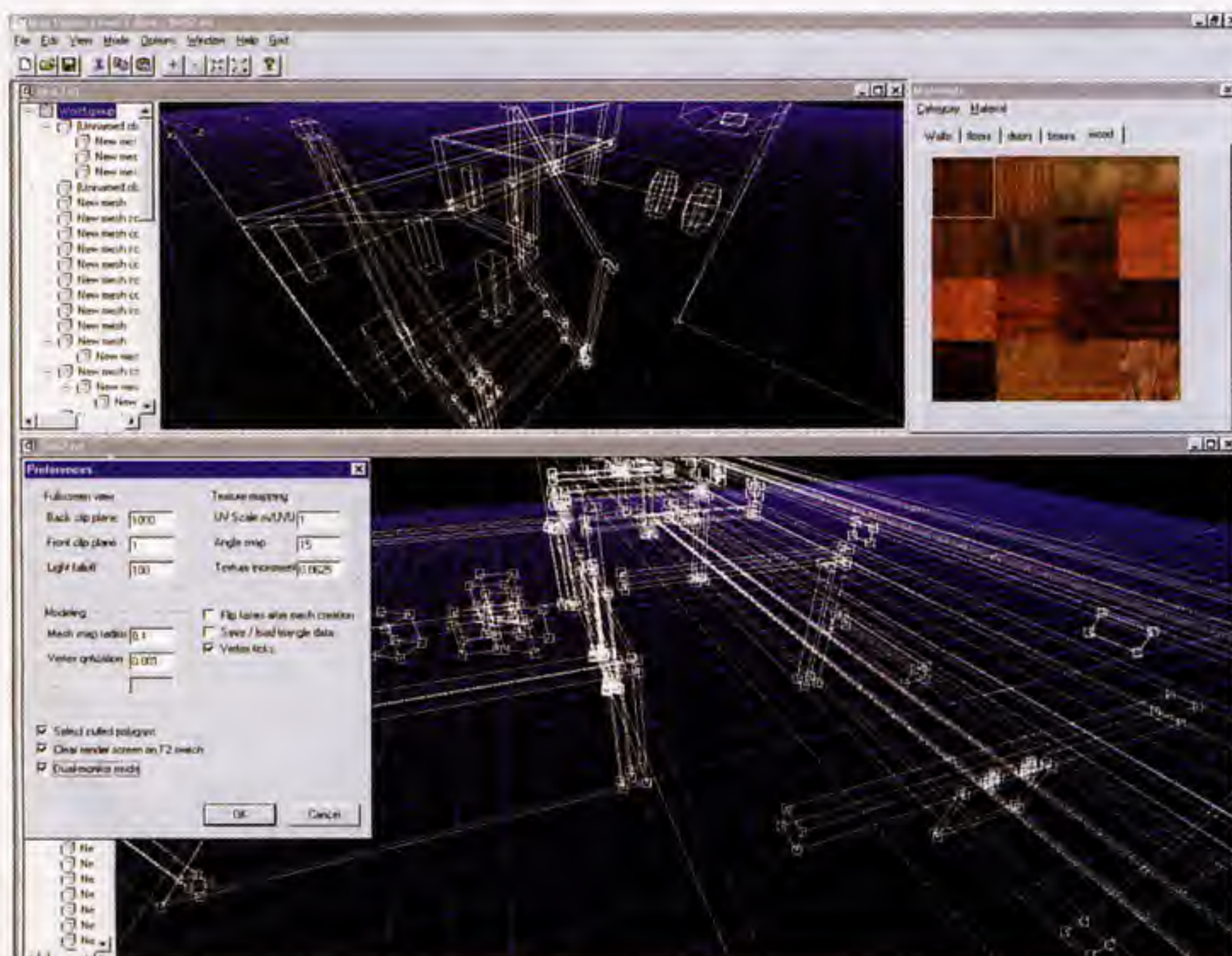
vrem, trebuie să ne conformăm cu avansul tehnologic și să ținem pasul cu el. Sperăm că vom vedea jocul pe piață cât mai repede, ca să vă putem scrie și un review și să facem și o critică pentru că, dacă ar fi să ne luăm după ceea ce ni se promite,... am avea numai jocuri perfecte peste tot.

Am trăit într-un paradis al jocurilor ceea ce nu trebuie să se întâmple, ne mai trebuie și eșecuri numai pentru a avea un punct de referință pentru jocurile bune.

Max Payne se va ridica foarte probabil printre cele mai bune jocuri ale genului, prin ceea ce se spune că va oferi, dar să sperăm că cei ce lucrează la el nu o să facă aceeași greșală ca cei ec au făcut Unreal-ul pentru că amânările nesfârșite îi cam deranjează pe gameri fie ei și dornici de perfecțiune. Noi nu putem decât să le urăm mult succes.

Cam ceea ce dorim noi de la jocuri este să fie cât mai captivante și atrăgătoare atât din punctul de vedere al graficii cât și din cel al intrigii. Puterea pe care o are jucătorul trebuie să fie cât mai mare, fiecare joc trebui să se muleze pe personalitatea jucătorului și finalurile să difere în funcție de ceea ce a făcut jucătorul, astfel se va ajunge la un grad de realitate mai mare și vom putea vorbi într-un fel de un film cu adevărat interactiv în care noi scriem scenariul și replicile. Tot ce se mai poate spune este să vă luați o șepcuță a la Spielberg și: *Action!*

Sergio



Astfel se nasc nivelele din Max Payne și, dacă veți pune mâna pe joc, o să aveți voi posibilitatea să construiți nivelele voastre personale.

Nota LEVEL

Producător: 3D Realms
Distribuitor: Not Yet
Hardware: Not Yet
Placă 3D: Obligatoriu
Multiplayer: Da
Platformă: Win95
Data lansării: 1998 probabil



Guardians: Agents Of Justice

Un alt joc cu alieni? Cu magie și alte lucruri din-ăstea? Naahh; de data aceasta va trebui să salvați Pământul de trei organizații malefice care intenționează să-l distrugă. Iar asta va depinde de... cât de bine vă veți controla personajele.



În general oamenii adoră jocurile în care apar supereroi și alte asemenea personaje. Acest lucru se poate vedea foarte simplu din succesul pe care îl au revistele de desene animate. Astfel, Sim Tex a luat un comic book și l-a transformat într-un joc pentru PC. O idee genială în care au fost implicați o grămadă de programatori și designeri. Fiecare personaj a fost desenat mai întâi cu creionul, la fel ca și locațiile de altfel, pentru ca mai apoi aceștia să primească culoare și „viață digitală”. Folosind această metodă, producătorii au realizat rând pe rând toți eroii din *Guardians: Agents of Justice*.

Jocul se află în producție de peste 2 ani și jumătate și înfățișarea acestuia s-a schimbat pe zi ce a trecut. Story-ul este unul des întâlnit în cazul unor jocuri ca acesta. Fiind conducătorul unei organizații, trebuie să recrutezi eroi și să-i conduci în lupta împotriva altor trei organizații care vor să distrugă lumea pentru a instaura mai apoi propria lor ordine. Toată acțiunea se petrece undeva prin anul 2091, deci vom avea de-a face cu arme ciudate și tehnologii de vârf. Grafica este pe 16 biți, ceea ce înseamnă că totul este deosebit de bine realizat, iar imaginea este clară și viu colorată.

Salvați lumea de trei ori!

Organizațiile pe care trebuie să le înfrunți – Tech Lords, Claw și Shadowyn – sunt fiecare amplasate în locuri diferite pe Pământ, având însă o rețea de comunicare foarte bine pusă la punct. Pe când aceștia își fac treburile murdare, gamerul trebuie să formeze o forță a Binelui cu ajutorul căreia să combată toate activitățile ilegale și malefice de pe întreg mapamondul. Ca și tine, cele trei organizații sunt la început mici, mai apoi acestea se dezvoltă și devin din ce în ce mai puternice, adunând resurse și semănând teroarea. În modul campanie, gamerul trebuie să lupte în aproximativ 45 de misiuni (fiecare durează cam 15 – 30 de minute) împotriva forțelor Răului. Bineînțeles că așa cum tu deții supereroi, așa există și în tabăra adversă eroi care, cu cât trece timpul, devin mai puternici. Super Villains-ii (eroii din tabăra adversă) sunt cam numeroși și chiar dacă aceștia nu sunt la fel de performanți ca cei pe care-i deții tu, mulțimea acestora te copleșește adesea și singura soluție este să ataci în masă și cu toate forțele.

Organizația ta se poate întinde pe toată suprafața mapamondului, forțele Răului făcându-și de cap în general în propriile arii geografice (un aspect demn de luat în seamă când pui temelia unei noi baze). The Tech Lords au baza amplasată în America de Nord,



Altfel ca în XCOM: harta se poate roti, astfel încât acțiunea se poate urmări fără nici un fel de probleme.

sunt dotați cu arme grele și dispun de forțe automatizate (roboți, mașini blindate etc.). The Shadowyn își fac de cap pe continentul asiatic și sunt constituiți în general din armate de ninja care au cunoștințe de magie neagră și sunt asemănători cu Yakuza de astăzi. Organizația Claw se întinde pe tot continentul european și armatele acestora sunt alcătuite din mutanți – au o mulțime de puteri și sunt generați genetic având adesea înfățișarea unor bestii. Fiecare organizație dă naștere mai întâi la o serie de băieței răi numiți Mercsi (aceștia vor reflecta puterile specifice organizației respective). Apoi urmează Minionii care au puteri medii și, bineînțeles, după aceea urmează cei mai supărați inamici care sunt numiți Super Villains și Arch Villains. Deoarece organizațiile dispun fiecare de puteri și



Numai scântei nu ies din astfel de confruntări! Oricum, acțiunea jocului ar fi fost și mai dinamică dacă totul s-ar fi desfășurat în timp real.



Un robot cu care nu e bine să glumești. Acesta este un model cu care Tech Lorzii se mândresc, fiind un adversar foarte greu de distrus.



Aici avem de-a face cu luptători ninja, care mai au și prostul obicei de a se face uneori nevăzuți.



Quake cu privirile sale ucigătoare are puteri nebănuite!

de tendințe specifice, gamerul are rolul de a crea în fiecare misiune o echipă care să poată face față puterilor malefice. Succesul misiunilor depinde în exclusivitate de cât de bine și de repede și-a format gamerul echipa de eroi și de cum i-a coordonat în lupta împotriva Răului.

La nivel strategic, jobul tău este acela de a pune temelii unei baze și de a recruta mai apoi eroi. Bineînțeles că succesul pe care-l vei acumula în timpul unei misiuni va atrage și alți eroi. La început trebuie să construiești o fabrică prin care să poți asigura suportul trupelor tale. În timp poți construi și alte clădiri care vor asigura mai apoi upgrade-ul eroilor tăi, iar spitalul tău poate fi transformat după o perioadă într-o adevărată fabrică de



Posibilitățile de realizare a unui erou sunt extrem de numeroase. Totul depinde de imaginația gamerului!

clonat eroi. Și uite așa poți ajunge în final să domini o lume în care Răul pânzește după fiecare colț. Sincer să fiu, partea asta cu clonarea eroilor îmi place la nebunie, mai ales acum când americanii au început să cloneze oi, vaci și alte asemenea vietăți. Mă întreb ce s-o întâmpla dacă or începe ăștia să multiplice președinți și alți oameni celebri. Ce ar însemna de exemplu să fie clonat un om ca Mircea Eliade? Hm, ce lume nebună!...

Gamerul dispune în joc de un War Computer care permite celui care joacă să urmărească activitatea diabolică a organizațiilor. Totuși, informațiile pe care le primești sunt la limita bunului simț și sunt adesea nefolositoare în cadrul misiunilor. Interesant este că în joc mai există și o forță a poliției, care se află sub controlul calculatorului, și care asigură preluarea unor acțiuni ca

prinderea hoților și jefuitorilor. Forțele de poliție nu sunt prezente însă decât în zonele care au fost mai întâi „curățate”. Cu cât forțele tale se dezvoltă înveți tot mai mult despre lumea bântuită de tot felul de roboți, luptători ninja și mutanți. Astfel, există un grad de experiență care joacă un rol important în toată povestea asta.

Cum să lupți pentru a câștiga

Pe când story-ul și modul de joc este deosebit de interesant, unul din cele mai interesante lucruri prezente în *Guardians: Agents of Justice*, sunt eroii și abilitatea cu care este investit gamerul să manevreze personajele. Jocul dispune de 10 eroi (și o surpriză); dacă original au fost concepuți 18 eroi, numărul acestora a fost mai apoi redus pentru ca fiecare personaj realizat să se distingă bine de ceilalți. Pe când puterile unui erou sunt aleatoare, forma corpului și a look-ului nu se poate modifica. La început existau prea multe animații; fiecare personaj dispunea de peste 750000 de frame de animații. Însă toate acestea trebuiau puse pe un singur CD și astfel, renunțând la cele două caracteristici de mai sus (posibilitatea de schimbare a look-ului și formei personajelor) s-a ajuns la numai aproximativ 400000 de frame de animații. În plus, eroii nu pot fi complet personalizați, ceea ce asigură astfel o echilibrare a jocului. Acesta nu ar mai avea farmec dacă s-ar crea un personaj perfect care mai apoi să fie multiplicat în zeci de exemplare. În această situație acțiunea s-ar fi rezumat la realizarea unui singur personaj care să fie perfect în



Misiunile se desfășoară pe o varietate foarte mare de teren. De la tundra până la deșert, totul există aici și de abia așteaptă să fie „digerat”!

funcție de misiune și, după aceea, pentru a duce misiunea la bun sfârșit, ar fi fost de ajuns ca acesta să fie clonat. În schimb, în joc există peste 70 de puteri unice care pot fi atribuite unui singur erou. Astfel, unicitatea eroilor din *Guardians* constă în mixtura forțelor pe care le deține fiecare în parte. Pentru a face lucrurile și mai interesante, producătorii s-au gândit la realizarea unui mod de a realiza personajele astfel încât fiecare să aibă o anumită esență: fiecare caracter trebuie realizat în funcție de 8 – 11 puteri. Iată deci cum ia naștere un erou și trebuie să recunoască că modul acesta este ingenios și deosebit de interesant. *Guardians* oferă în acest sens un model destul de complex și original de formare a eroilor. Gamerul a trecut de stadiul în care conducea numai atacurile, acum trebuind să judece mai întâi lucrurile și, mai ales, să intre un pic mai adânc în „genetica digitală”.

Totuși, în *Guardians* fiecare personaj are și niște valori standard. În funcție de opțiunea



Cine poate oare rezista în fața unei asemenea trupe de... superoameni? Sincer să fiu, mi-e cam milă de adversar.

gamerului, fiecare personaj poate fi ales așa cum e sau... vrei ceva mai deosebit? OK, atunci va trebui să joci rolul unui mic zeu care realizează personaje după cum îl duce imaginația și... creierul. Așadar Guardians conține o serie de elemente care solicită din plin gamerul, făcându-l astfel să se implice un pic mai mult în acțiunea și desfășurarea poveștii.

Jos cu toți inamicii

Odată ce ți-ai făcut o echipă și ai găsit și o misiune adecvată te poți apuca de „treabă”. Pentru a transporta trupele trebuie să folosești fie avioane, fie teleportoare. La bază mai trebuie lăsați însă și o serie de eroi pentru a o păzi. *Guardians: Agents of Justice* conține o varietate de misiuni și locații. Pentru a face lucrurile mai dinamice, AI-ul generează o multitudine de situații în care gamerul este



Pe hartă se poate observa cum un avion indus cu eroi a fost trimis să lupte în Europa – pe tărâmul regatului Claw, unde-și fac de cap mutații de toate felurile.

nevoit să intervină. Astfel, cele trei organizații malefice vor încerca tot timpul să ajungă la bani prin spargerea unor bănci sau vor vrea să distrugă bazele tale militare prin raiduri neașteptate. În alte misiuni trebuie să răpești pe cineva sau să conduci asalturi asupra bazelor inamice, trebuie să asasinezi personalități, să organizezi ambuscade... În total există peste 60 de tipuri de misiuni distincte. Acțiunea lor poate fi de șase feluri



Eroina Nightshade este gata de acțiune! Personajele pot fi create după închipuirea fiecăruia.

variind de la cele de rutină până la cele de natură critică. Cu cât avansezi mai mult în joc, cu atât crește gradul de dificultate, importanța misiunilor și bineînțeles, premiile (dacă câștigi) sau penalizările (dacă ratezi sau sari peste o misiune). Misiunile sunt turn-based (adică „eu mut – tu muți”), modul de joc deosebindu-se totuși de celelalte produse de acest gen prin faptul că, după ce se mută și i se spune unui personaj să facă un anumit lucru, acela își continuă acțiunea comandată chiar și în timpul mutării adversarului.

Varietate amețitoare

Majoritatea misiunilor se desfășoară în mediul urban, însă mai există și alte tipuri de teren: tundră, junglă, mediu vulcanic sau temperat. Hărțile sunt la fel ca în X-COM, izometrice și semi-aleatoare. Spre deosebire de X-COM, hărțile pot fi rotite, astfel încât nu vor exista niciodată probleme de urmărire a desfășurării acțiunii. Un alt aspect interesant este faptul că diferitele clădiri pot fi distruse după cum dorește gamerul; plăcute la vedere, astfel de distrugerii pot avea și repercursiuni: distrugi un acoperiș și toți inamicii aflați sub acesta vor muri sau, cel puțin, vor fi răniți grav. Ar trebui să fii însă atenți, pentru că la fel cum mor inamicii, mor și eroii tăi și civilii. Așa că, dacă distrugi prea mult într-o misiune s-ar putea să-ți scadă faima.

După ce am vorbit atâta despre cum se desfășoară jocul în modul single-player, a sosit momentul să spunem câteva cuvinte și despre modul multiplayer. În rețea se pot „bate” până la șase utilizatori, aceștia putând juca împreună într-o campanie cooperativă. Sau, doi jucători pot lupta head-to-head în modul Battle Royale. În modul cooperativ, fiecare jucător intră în pielea unui singur erou. Inițiatorul jocului devine și conducătorul unei echipe și este de asemenea responsabil de a gestiona activitățile strategice și de a alege misiunile. În plus, există un mod chat care permite jucătorilor să comunice între ei. Din păcate nu există nici o opțiune de a lupta într-o singură misiune, aleatoare, iar campania multiplayer va fi mai scurtă.

În modul Battle Royale două echipe de eroi se confruntă una cu cealaltă. Jucătorii



Pe străzile orașului domină noua ordine. Acum eroii sunt mai căutați ca oricând.

pot importa chiar și echipe existente în jocurile single player sau, utilizând puncte de referință stabile, pot construi noi echipe. De aici, echipele sunt mutate pe un câmp de luptă unde-și pot face de cap.

În nici un caz nu poți lua în *Guardians: Agents of Justice* rolul „celor răi” (oricum, Microprose a anunțat o urmare a acestui joc

care va fi și „mai întunecată”).

Jocul promite deocamdată foarte mult din toate punctele de vedere. Până la lansarea acestuia va mai trece ceva timp și probabil că lucrurile se vor mai schimba. Ceea ce este însă important de reținut este o foarte bună calitate a graficii, precum și a conceptului și acțiunii în sine. Ideea de strategie turn-based la un asemenea joc este un pic deplasată, era mult mai frumos dacă lucrurile se petreceau în timp real. Oricum, pe lângă diferitele acțiuni ce trebuie supravegheate și coordonate de gamer, mai există și condiția primordială de a gestiona resursele. Fără resurse nu poți pune temelii unei baze militare, iar fără aceasta jocul nu se poate desfășura. În plus, există o multitudine de idei și elemente noi, ceea ce poate garanta succesul

lui *Guardians: Agents of Justice*. Chiar și modul multiplayer este deosebit de atractiv: gameri pot „intra” chiar în pielea eroilor din joc. Probabil că dacă diferitele misiuni ar fi puse cap la cap ar ieși de aici un adevărat comic book. Așa că, să-i dăm bice în noua eră ce domină lumea în anii 2091.

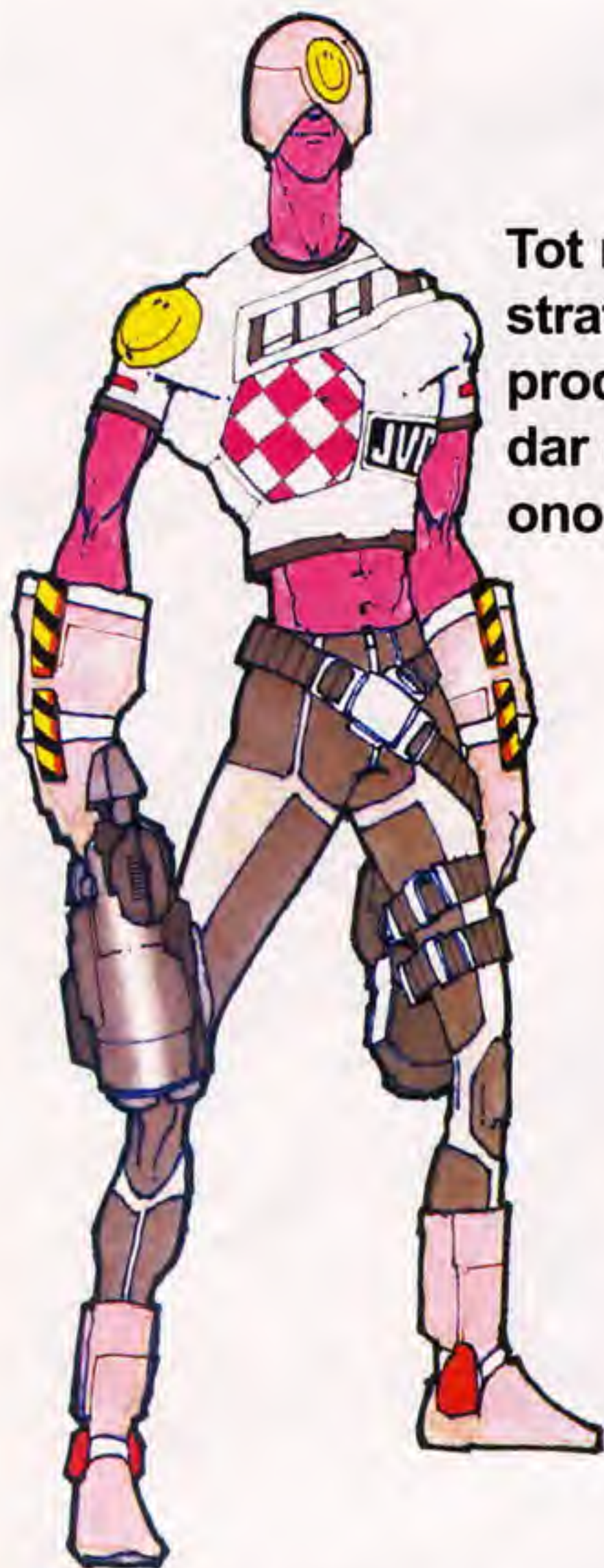
Mr. President

Nota LEVEL

Producător: Sim Tex
Distribuitor: Microprose
Multiplayer: Da
Platformă: Win95
Data lansării: Neprecizată

Lunatik

Tot mai des este amintit faptul că suntem invadați de strategii, una mai complexă decât cealaltă. Mai există totuși producători care și-au propus crearea unor jocuri simple, dar cu o jucabilitate mare. Dintre ei, în acest număr ne onorează cu prezența cei de la *Pure Entertainment*...



În primăvara anului 1996 s-a constituit o echipă formată din foști membri ai companiei *Intelligent Games*, care a lansat *Sim Island* și *Azrael's Tears*. Alături de ei au venit și foști angajați ai renumitei firme *Sony*. Împreună au format *Pure Entertainment*. La șase luni de la apariție, în perioada august/septembrie, noua companie a semnat două contracte extrem de interesante, unul cu *Psygnosis* pentru *Respect Inc.*, iar celălalt cu *Eidos* pentru *Lunatik*. Pentru moment, după mai

mult de un an și jumătate, 23 de persoane lucrează la *Lunatik* și *Respect Inc.*, precum și la un proiect secret pentru PlayStation și N64.

Cei de la *Pure Entertainment* și-au propus să producă nu numai jocuri bune, ci și inedite, cu o jucabilitate adevărată. Titlurile anunțate aparțin genului arcade mai mult decât oricărui alt gen. În concepția lor, pentru ca o companie mică să supraviețuiască nu trebuie să încerce ceva ce a reușit pe piață cu un an în urmă, ci să pună în aplicare idei noi, care să fie copiate anul următor de celelalte companii. *Pure Entertainment* și-a focalizat atenția asupra genului arcade/action. *Lunatik* este cu siguranță un arcade blaster, acel tip de joc care, odată instalat pe consolă/PC, îl determină pe utilizator să îl joace 5 minute, apoi o oră, apoi o lună. Celulele nervoase nu sunt antrenate în procese de gândire prea complexe. Dimpotrivă, *Respect Inc.* este axat mai mult pe latura strategică, dar nici partea de arcade nu a fost ignorată.

Lunatik a fost creat în mare parte cu 3D Studio 4, pur și simplu pentru că, la data la care a început lucrul la joc, 3D Studio Max nu apăruse încă.

Punctele forte

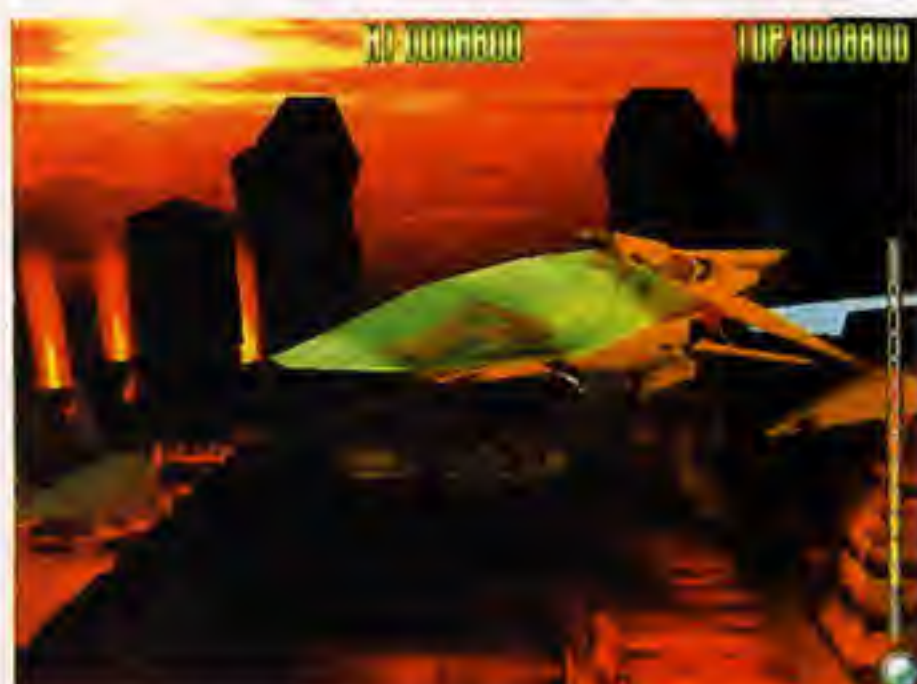
Trăim o epocă în evoluția jocurilor în care a apărut sindromul întoarcerii la ideile din trecut. Foarte multe firme actualizează ideile anilor '80, iar piața este invadată de retro-uri. Și *Lunatik* intră în limitele acestei categorii. Totuși, cei de la *Pure Entertainment* sunt convinși că nu au produs un retro, ci un joc în care elementele de „modernitate”, cum ar fi libertatea de mișcare în toate cele 360 de grade, abundă. *Lunatik* este cu adevărat un joc 3D. Producătorii declară că nu au încercat să creeze cel mai rapid 3D engine, ci să ofere o jucabilitate cu adevărat remarcabilă. Dar nici din punct de vedere al graficii situația nu este prea sumbră, pentru că, din întâmplare, *Lunatik* chiar are unul dintre cele mai rapide engine-uri 3D.

Versiunea de PC a avut întâietate, pentru că la început compania nu avea în dotare un PlayStation Kit, dar acum versiunea pentru PSX este deja în stadiul de finisare. Diferențele dintre cele două versiuni sunt minime. Varianta de PC va rula doar pe un calculator din ultima generație, la o rezoluție de 640x480 la 30 de cadre pe secundă. Pe PSX jocul va rula la aceeași viteză, dar la rezoluția de 512x256, aceasta fiind și deosebirea principală. Aspectul, jucabilitatea și grafica sunt identice.

Lunatik a fost programat cu ușurință pentru ambele formaturi, dar nu se poate spune același lucru despre *Respect Inc.*, care a ridicat anumite dificultăți din cauza restricției la cei 2 mega de memorie ai unei console.

Curs de Lunatikologie

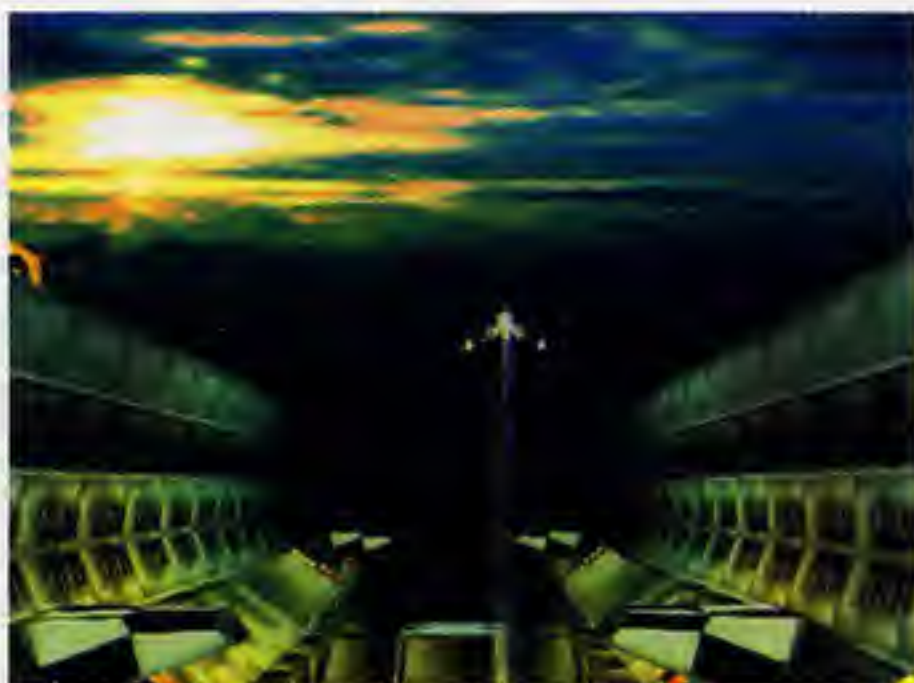
Scenariul din *Lunatik* este deja clasic, post apocaliptic. Lumea este distrusă de un holocaust nuclear și de pe toate continentele sunt trimise în spațiu planete-satelit, „luni” produse de oameni, destinate stabilirii unor noi civilizații. În cele din urmă este formată o coaliție, ale cărei planuri de expansiune vizează preluarea majorității acestor planete și recolonizarea lor cu o formă de viață creată în acest scop. Însă visurile de dominație nu se limitează doar la niște sateliți artificiali, ci



Obiectul ascuțit din față este deosebit de periculos. Și totuși, merită să-l distrugeți. După aceea poate fi folosit pe post de aparat de ras.

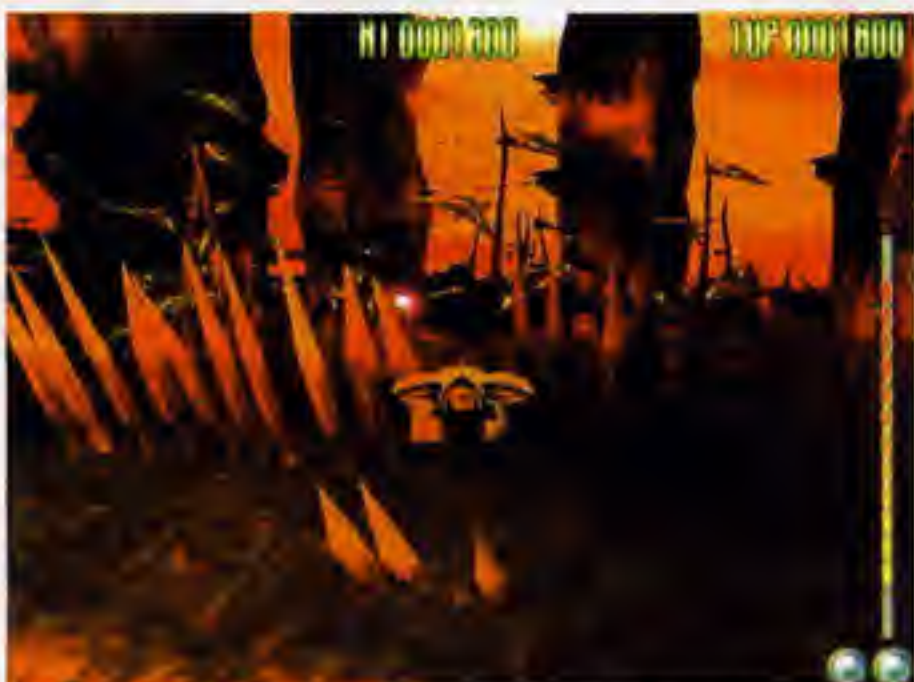


Reclamă pe 3DFx! Cine își poate dori mai mult?



Fixul tuturor jocurilor de space-combat: goana nebunească prin șanțuri supertehnologizate. Cred că totul a început cu Star Wars...

cuprind și asaltarea Pământului însuși, care se află în plin proces de repopulare. Toată această teatură poartă denumirea de *Lunatec war*. De partea cealaltă a baricadei se află patru personaje, singurele capabile să înfrângă coaliția și să pună capăt războiului: *Legion*, un fost mercenar care intenționează să rezolve anumite neînțelegeri din trecut; *Cara*, o frumusețe... spațială; *Lola*, fiica unui fost conducător; *Che*, interesat doar de bani, gloria lăsându-l perfect rece. Jucătorul alege unul dintre aceste personaje, alături de care va zbura



Țepeș nici în vis nu a văzut asemenea poli-goane...

prin peisaje mai mult sau mai puțin exotice, prin orașe, nivele subacvatice, păduri, închisori. Pe măsură ce înaintază, jucătorul va colecta diferite obiecte (când nu va fi prea ocupat cu distrugerea inamicilor). Deviza acestui joc este vechiul, dar atrăgătorul „kill'n'destroy”. Pentru a întări regula, la sfârșitul fiecărui nivel au fost plasați arhicunoscuții monștri cu titulatură de *boss*, care vor aparține în exclusivitate categoriei grele: roboți gigantiști și crabii enormi. Împotriva acestor aberații veți fi ajutați de câteva personaje suplimentare, care luptă pentru aceleași principii sănătoase, dar au agende de lucru diferite. Cu alte cuvinte, nu vă bazați pe un ajutor de durată din partea lor.

Disecție fără bisturiu

La prima vedere, numărul de nivele din joc poate părea nesatisfăcător: 18. Și totuși, la a doua vedere, nivele sunt astfel fragmentate încât formează în jur de 100 de segmente pe

care jucătorul trebuie să le parcurgă pentru a termina jocul. În plus, există 8 *guardians*, care vă vor da destulă bătaie de cap. Unele nivele sunt lineare, permițând o mai mare libertate de mișcare, în timp ce altele obligă jucătorul la o avansare continuă (similar cu nivelele din *Star Fox*).

Spre deosebire de *Colony Wars* și *Police*, care sunt simulatoare de zbor cu elemente de arcade, *Lunatec* este mai mult un arcade shoot-em-up. În ceea ce privește perspectiva asupra universului virtual, jocul nu aparține nici unui gen. Nu este nici un 1st person shooter (ca *Duke Nukem 3D* sau *Quake II*), nici un 3rd person (ca *Diablo*). Jocul va calcula punctul optim din care este privită acțiunea, fie că este situat deasupra sau în spate.

Jocul funcționează atât cu joystick-uri analogice cât și cu cele digitale. Libertatea de mișcare este deplină, jucătorul putându-se deplasa în jurul clădirilor și al obstacolelor (sau prin ele).

Detaliul este impresionant: jucătorul poate zbura la nivelul solului pentru a inspecta traficul (ca în *G-Police*) sau poate admira imenși roboți în timp ce trece cu viteză pe lângă ei. Decorul reacționează prompt la măsuri agresive; veți putea distruge poduri și alte porțiuni ale mediului înconjurător. Toate aceste elemente aduc un plus de salvare și feeling.

Nivelele sunt mici relativ la cele din alte jocuri asemănătoare. Inițial, lumile din *Lunatec* au fost concepute la o scară gigantică. În cele din urmă însă producătorii au decis că este preferabil ca jucătorii să nu fie nevoiți să se bazeze pe hărți ciudate și greu de descifrat, lăsându-le astfel timp să savureze efectiv jocul.

Orașele sunt destul de mici pentru ca jucătorul să poată reține cu ușurință locurile prin care a trecut.

Pe drum se oferă spre colectare și folosire diferite bombe, lasere, power-up-uri, arme etc. În ciuda acestei diversități, interfața este extrem de simplă. Energia, scorul și power-up-urile sunt singurele elemente care apar pe ecran.



Odată intrați în canale, diferite creaturi se vor reperi asupra voastră, periclitanându-vă integritatea biologică, cu scopul de a vă transforma în materie nedefinită.

Cei răi și cei foarte răi

Inamicii, cu alte cuvinte... Se vor reperi asupra jucătorului în valuri de atac previzibile (survin la intervale de timp regulate; foarte asemănător cu cele din anticul *Galaxians*). Și



Bucură-te, *Legion*, căci tu ești cel care a doborât Soarele.

totuși există extraterestri care nu se lasă manipulați și, din proprie inițiativă, distrug elemente de decor și chiar își iau libertatea de

a urmări jucătorul prin nivel. Se prea poate să încerce să vă atragă în zone periculoase. Aceștia sunt surclasați pe scara inteligenței de *guardians* care, la rândul lor, sunt surclasați de boss-i. Această stratificare a inteligenței pune jucătorul în imposibilitatea de a anticipa modul în care vor reacționa inamicii la atacurile lui. Un *boss* este capabil chiar să adopte anumite tactici și să învețe din greșeli (cel puțin așa afirmă cei de la *Pure Entertainment*).

Astfel, luptele de la finalul nivelelor se pot transforma în întâlniri nu prea amicale cu adversari redutabili. Acesta este unul din motivele pentru care nu există mod multiplayer.

Music to my ears...

Pure Entertainment are ceea ce se numește *sister recording label*. Altfel spus, există o mică companie satelit care se ocupă de înregistrare. De partea cu... „zgometul” se ocupă *Leopard Lodge*. Producătorii speră să poată lansa și un CD cu track-urile audio din joc simultan cu jocul propriu-zis, pentru a familiariza eventualii fani cu acordurile din *Lunatec*. Până atunci însă, pregătiți-vă consolele/PC-urile pentru un nou LEVEL în industria jocurilor.

Mike

Nota LEVEL

Producător: Pure Entertainment
Distribuitor: Eidos
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Nu
Platformă: Win95, PSX

ArmyMen

Războiul pare a fi cel mai profitabil subiect pentru majoritatea firmelor producătoare de jocuri. 3DO nu face excepție și lansează o nouă strategie în care sângele este înlocuit cu... plastic.



și amintește cineva copilăria noastră marcată de o lipsă totală a oricărei forme de entertainment electronic? Pe vremea aceea, demodatele jucării erau în mare vogă. Pentru cei mai agresivi, librăriile puneau la dispoziție cu multă larghețe tot felul de soldați de plastic, tancuri, camioane, indieni, cowboys (călare sau pe jos), colorați strident sau doar într-un verde „de camuflaj”. Armate întregi erau create pe covor, iar generalul, cu papucii de casă pe post de cizme de campanie, dădea comenzi încoace și încolo, îndreptându-se spre victorii răsunătoare.

Revenind în zilele noastre, unii dintre noi, ajunși deja la vârsta maturității în domeniul jocurilor, au devenit nostalgici și s-au hotărât să combine cele două lumi: cea de plastic și cea de silicon. Astfel a apărut *Army Men*, un joc de strategie ciudat, însă deosebit de atractiv, chiar și pentru jucătorii cei mai precauți în a-și da cu părerea. Cel puțin în cazul redacției *LEVEL*, am avut parte de o reacție explozivă la vederea produsului celor de la 3DO, o firmă care a ieșit din ceața obscurității doar cu puțin timp în urmă, având la activ și pe *Uprising*, o adevărată revoluție în industria jocurilor.

Sânge, cât mai mult sânge... adică plastic

Ideea jocului merită punctajul maxim, deși unii dintre noi ar putea crede că, prin asemenea... specimene lumea jocurilor se întoarce spre primitivism. Pe parcursul jocului aveți ocazia să conduceți în luptă un vajnic sergent al armatei *verzilor* care, la rândul lui, poate conduce câteva detașamente, pe care



La un colț de stradă s-au întâlnit doi nemuritori: Duncan McSergent și Tankos.

fie le veți găsi pe câmpul de luptă, fie le veți primi prin parașutare. Din nefericire gama comenzilor care pot fi date acestor detașamente se rezumă la „*attack*”, „*defend*” și „*Follow me, men!*”, dar este suficient pentru a organiza ambuscade sau un „*rugged defense*”.

Dar pentru a rezista pe acest câmp de luptă din plastic nu sunt suficienți câțiva soldați din același material. Arsenalul conține un număr impresionant de arme, suficient pentru a schimba starea de agregare a oricărei unități inamice. Arma „pentru orice eventualitate” este o carabină – *rifle* – cu performanțe modeste din cauză că, pe lângă faptul că nu afectează prea mult inamicul, necesită apăsarea repetată a butonului mouse-ului (ceea ce este extrem de agasant). Avantajele



Gânduri de sergent: Cu trei soldați și un tanc trebuie să cuceresc fortăreața inamică, apărată de un număr copleșitor de soldați, cu cele mai sofisticate arme. Ce-ar mai fi de spus? „Înger, îngerașul meu...”

ar fi că are muniție infinită și poate fi oricând updatată la stadiul de armă automată (în cazul în care sunteți destul de norocoși să găsiți cutia respectivă). Aici se termină nivelul pentru neprofesioniști, urmând arme recomandate celor cu apetit pentru distrugerea în masă: mortar, grenades, bazooka, flame thrower, mine, cu consecințe devastatoare asupra personalului și dotării armatei inamice. Pentru folosirea lor, începătorii vor avea cu siguranță nevoie de pregătire. În acest scop, cei de la 3DO au fost extrem de grijulii și au implementat opțiunea de antrenament. Aveți ocazia să testați oricare dintre armele amintite mai sus (și câteva în plus) și să radeți de la suprafața solului diferite cartoane cu forme bizare: soldați ascunși în spatele unor ferestre sau în spatele tufișurilor, tancuri (mai mult sau mai puțin ascunse), jeep-uri etc.



Și dacă tot am adus vorba despre sol, nu vă așteptați să găsiți pe ecran modelul covorului din cameră sau familiarele linii ale parchetului. Deși personajele și unitățile sunt din plastic, decorul în care se desfășoară conflictele este unul cât se poate de real, variind de la deșert la munte și zonă mlăștinoasă. Misiunile vor avea loc așadar fie în zone aride, cu vegetație pitică și bolovăniș, fie în zone cu verdețură și apă multă. Deplasarea prin aceste teritorii sălbatice se face în cea mai mare parte a timpului cu ajutorul membrelor inferioare, dar există și cazuri fericite în care vă bucurați de serviciile unor mijloace de transport mai rapide și mai solide decât fragila persoană a sergentului. Dintre acestea, tancul este cel mai ofensiv (o „jucărie” capabilă să facă desene pe asfalt din soldații inamici, fără a mai aminti de faptul că trage foarte puternic). Mai există jeep-ul, rapid dar foarte vulnerabil, transportorul blindat, care poate să „înțepe” inamicii cu mitraliera de lângă cabină și camionul militar, a cărui singură calitate este viteza. Avantajul comun este că pot trece cu ușurință de garduri și rețele de sârmă ghimpată, cu condiția să nu se agățe în ele. Toate vehiculele au însă și dezavantaje: se mișcă foarte greu pe teren denivelat, iar când sunt deteriorate nu pot fi duse la nici un service din zonă, așa că trebuie folosite cu grijă.

Mission control, we've got a problem!

În *Army Men* există trei campanii, care au loc pe cele trei tipuri de teren amintite. În cadrul fiecărei campanii există misiuni pe gustul tuturor, variind de la asasinări și escorte până la demolări și sabotaje. Însă, deși fiecare misiune are un obiectiv propriu-zis (anunțat



prin intermediul unui walkie-talkie), jucătorul nu este limitat la îndeplinirea acestuia. Cu un mic efort al imaginației harta poate fi transformată cu ușurință în topografie de plastic. Dar atenție la muniție! De obicei, cele mai puternice arme trebuie păstrate pentru final: *bombing* și *paratroopers*. Dacă sunt folosite nerațional, se prea poate să nu puteți termina o anumită misiune.

De exemplu, se pune la un moment dat problema spargerii unei bănci, din care armata *verzilor* dorea să se aprovizioneze cu o cantitate respectabilă de... plastic. Partea întâi a misiunii are ca obiectiv întâlnirea cu transportorul în care se află soldații care urmează să jefuiască banca, aflată în mijlocul unui oraș din deșert, cu clădiri în stil arab. Decorul joacă un rol foarte important, pentru că de cele mai multe ori clădirile vă vor salva viața în fața tancurilor, care cu siguranță vor încerca fie să vă aplatizeze, fie să vă trimită obuze cu cele mai bune urări. Blindatele patrulează însoțite de câte doi soldați și cea mai bună soluție pentru eliminarea lor sunt minele. Trei asemenea *pastile* îngropate pot convinge un tanc să adopte poziții indecente. În cazul în care minele au fost îngropate de inamic, cea mai bună soluție pentru a le evita este, desigur, folosirea *mine detector*-ului. Dar acesta are și dezavantaje: atâta timp cât sergentul caută minele puse cu dibăcie de adversar se mișcă cu viteza melcului turbat, fiind foarte vulnerabil. În jocul în rețea minele sunt foarte avantajoase, mai ales dacă sunt combinate cu bombardamente.

Așadar, există și joc în rețea, cu suport pentru Internet TCP/IP, IPX, modem sau cablu serial. În multiplayer nu există o prea mare varietate în ceea ce privește tipurile de

misiuni. Câștigă cel care ucide sergentul advers de 5, 10 sau 15 ori. Nu lipsește nici „capture the flag”. În orice caz, jocul cu un oponent uman este mult mai dinamic decât unul în single player, pentru că AI-ul lasă destul de mult de dorit. Există totuși și cazuri în care calculatorul pune probleme însemnate, chiar dacă nu are o netă superioritate numerică. De exemplu, dacă folosiți mortarul sau grenadele împotriva unui grup de soldați, aceștia se vor împrăști în momentul în care vor auzi proiectilul și, de cele mai multe ori, după ce îl vor fi evitat cu succes, se vor repezi spre locul de unde s-a încercat eliminarea lor. Acest așa-zis comportament inteligent permite jucătorului să organizeze masacre în masă. Cu un singur foc de pușcă se pot atrage într-o capcană toți soldații dintr-o zonă.

Avionul de recunoaștere (*recon*) este extrem de util. Folosirea lui permite vizualizarea întregii hărți pentru câteva secunde. În single player inamicul este extrem de ușor de detectat pentru că, de obicei, este grupat în câteva zone. În multiplayer însă, după ce tot restul inamicilor au fost eliminați, găsirea sergentului inamic este aproape imposibilă fără ajutor aerian.

Războiul – ceva dezgustător?

Producătorii au acordat o mare atenție detaliului grafic. Clădirile, copacii, pietrele sunt realizate extrem de bine, *Army Men* fiind depășit la acest capitol doar de puține jocuri (printre care se numără și *Commandos – Behind Enemy Lines*). În ceea ce-i privește pe soldați, animațiile acestora sunt uimitoare, iar felul în care se mișcă este foarte natural. Îi puteți admira trăgând cu rifle-ul din picioare



sau aruncându-se pe burtă pentru a evita focul inamic. Doar privind un soldat se poate afla arma pe care o poartă.

Totuși „foarte bun” nu înseamnă „perfect”. Există și bug-uri de grafică destul de jenante. Umbra real-time a soldatului este foarte bine realizată, dar este absurd să o mai aibă când se adăpostește într-un loc deja bine adumbrat. Se prea poate ca umbra unui sergent să fie mai întunecată decât cea a unei clădiri... Și dacă tot am adus în discuție problema clădirilor, nici acestea nu sunt perfecte. Apreciez ideea producătorilor de a le înzestra cu balcoane (pentru a respecta arhitectura specifică orașelor din deșert), dar este interesant cum, pentru corpul clădirii, soarele bate dintr-o direcție, iar pentru balcon din direcția opusă.

Nici vehiculele nu au fost ocolite de probleme. După părerea mea, este ridicol ca un tanc distrus cu flame thrower-ul să se răstoarne brusc. De asemenea, se poate întâmpla ca un asemenea tanc să vă urmărească cu încăpățănare, însă odată ce v-ați ascuns între două clădiri unde voluminosul inamic nu mai are acces, acesta se va posta într-un colț și vă va urmări cu tureta oriunde vă veți mișca. Acum apare oportunitatea, fără precedent în istorie, de a distruge cu pușca enorma mașinărie blindată. Ca și în cazul flame thrower-ului, tancul va ceda nervos și se va întoarce pe spate când va rămâne fără energie.

Sunetul este realizat onorabil, cuprinzând deja agasantele urlete, gemete, pocnituri, explozii. Muzica însă, deși crează cât de cât atmosferă, devine stresantă după un timp, pentru că nu este chiar o plăcere să ascuți continuu instrumente de alamă, tobe și țimbele interpretând melodii patriotice din anii '40.

Cu toate acestea, jocul este o mixtură fericită de idei aparent învechite, un joc pentru nostalgici, pentru cei care s-au săturat de unități cu design futurist, de first person-uri și de RTS-uri, un joc în care soldații luptă cu îndârjire până la ultima picătură de... plastic.

Mike



Combinatie dintre Carmageddon și Army Men: Sargentodon.

Nota LEVEL

Producător: 3DO
Distribuitor: 3DO
Hardware: Pentium 100, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win95
Adresă WEB: www.3do.com

X-ComInterceptor

De-a lungul timpului, alienii au atacat de pe Marte (UFO – Enemy Unknown), din apă (X-COM: Terror from the Deep), și din dimensiuni paralele (X-COM 3 Apocalypse). Dar chiar dacă au fost înfrânți de trei ori, ei atacă din nou, de data aceasta din imensitatea cosmosului. Și, din nou, trebuie să salvezi omenirea de aceste creaturi dubioase.

E-he, a fost odată ca niciodată – cam prin '95, pe vremea când nici C&C nu se inventase – un joc de strategie cu și despre extraterestri. Începutul poveștii era cam așa: la apariția omuleților verzi, au început tot felul de fenomene ciudate (ca-n X-Files, care nici el nu era pe atunci): unii oameni dispăreau, alții spuneau că văd diverse „avioane” ciudate (dar nu erau cazuri „Țigărele II”), unele pajiști idilice deveneau peste noapte arse și radioactive, etc., etc. În fața unor așa fenomene paranormale, guvernele lumii s-au reunit și te-au ales pe tine pentru a investiga și a rezolva aceste probleme. După cum bine știți, cei care le provocau erau 1001 de rase de alieni, care mai de

care mai diferiți. Dar cum Homo Sapiens (a se citi: propria ta persoană) este o specie mai inteligentă ca celelalte, rezultatul era ușor de prezis: le învățai anatomiiile (de creaturi ciudate), strategiile (pe unde se ascundeau, cum atacau) și... tehnologiile (oh, how I missed them!). După ce savanții tăi s-au chinuit să-i interogheze pe comandanții capturați (mă întreb ce limbă interplanetară foloseau), am aflat că aceștia vin de pe Marte. De acolo jocul era ca și rezolvat: îți trimiteai cei mai buni soldați într-o excursie „școlară” pe Sydonia, casa alienilor obraznici. Împușcându-i unu' câte unu', ajungeai la tăticu' lor, cel care-i controla prin putere psihică (era ceea ce înțeleg unii prin „capu' tuturor răutăților”). El însă, se jură că nu a făcut nimic rău, că a fost băiat bun și ... a creat toate animalele de pe Pământ, pe care de data aceasta chiar ar fi vrut să le... ajute(!). O scurtă salvă de Plasma Gun în masa aceea spongioasă (pe care creatorii jocului o doreau cât mai scârboasă) și bravo, ai salvat omenirea de amenințarea de pe alte planete.



Starport pentru trei nave. Prety cool, isn't it?

Extraterestrii au fost desființați fizic. Chiar așa?

Fiindcă era o strategie bună, UFO a fost continuat cu X-COM – Terror from the Deep, în care acțiunea se petrecea în adâncuri. Acolo, alienii aduseseră cercetările lor genetice la faza finală (adică periculoasă) după câteva decenii de incubatie... marină. Și iarăși erai chemat să

potolești creaturi ciudate, dar de data aceasta mult mai rele. Fiind o continuare, se poate spune că a fost cam același lucru: iarăși de împușcat extraterestri (mai corect spus extramarini), de aflat din nou tehnologii, de interogată rase inteligente (cumva într-o limbă bolborosită?), iarăși de distrus baza cea mare și tare.

Și după ce-i distrugi și pe cei din mare, hop! apar alții din nu știu ce dimensiune paralelă! La început am crezut că e vorba despre un fel de telenovelă de PC-uri, în care după ce bunii îi termină pe cei răi, aceștia din urmă revin și mai periculoși și mai răi. Deși aducea câteva elemente bune, succesul lui X-COM The Apocalypse a fost



N-ar fi X-COM dacă n-ar fi UFOpedia. În imaginea de față e prezentat multifuncționalul Outpost, de care trebuie să ai grijă ca ochii din cap



Sectorul de dispozitive & echipamente: încălzește inimile!



Wartog vroia să mă amenințe (așa cum le stă în obicei alienilor). Dar, din nefericire pentru el, n-a apucat să spună decât „OOUCCCH...”



Credeam că numai nava mea e ciudată (parcă ar avea inserții de lemn). Ei bine, alienii îmi demonstrează că greșesc.

mai mic ca cel al lui Terror from the Deep (care a fost primit mai puțin bine ca UFO – Enemy Unknown). Nu pentru că ar fi fost mai slab realizat decât predecesorii săi (ba dimpotrivă), ci pentru că elementele noi introduse nu au fost la înălțime, iar lumea se cam plictisise de împușcat extraterestri și se uita mai degrabă la câte un film din seria Alien.

Ei bine, când toată lumea credea că nu pot exista alte povești-pretexte pentru noi extraterestri expansioniști, după ce MicroProse a lansat alte jocuri pline de succes, iată că – uf, pentru a câta oară!? – alienii atacă din nou.



Beam-urile acestea sunt performante, dar se pare că vor avea mult de lucru cu baza lor.

Altă Mărie cu aceeași pălărie?

Anul 2067. După ce au secat Terra de resurse, oamenii au început să le caute prin spațiu. „Aici aproape ar fi cam prea puține, dincolo la doi ani lumină tot la fel, așa că hai să mergem în regiuni cât mai îndepărtate, să facem un imperiu galactic cât mai mare” – așa au spus marile corporații. Zis și făcut, și oamenii s-au extins prin galaxie foarte mult. Ba chiar atât de mult încât – oricine poate presupune cum aude de numele X-COM – încât au dat de extraterestri. Și nu de oricare, ci de vechii prieteni din UFO: mutoni, sectoizi, etherali, și mulți alții (ar fi cam puțin loc de enumerat). Și, ca și cum aceștia nu ar fi fost suficienți, au mai apărut și unii noi, ca



Ador modul în care poți să-ți dai „întâlnire” cu extraterestrii, așa, la o ambuscadă mică...

de pildă aeronii sau psilordzii.

Bineînțeles că revederea de după 7 decenii de despărțire a fost una călduroasă: fiecare tabără a întâmpinat-o pe cealaltă cu foc de lasere și torpile trase din toată inima. Așadar, iarăși ești chemat să aperi rasa umană, care este – ca de obicei – depășită numeric și tehnologic de zeci de rase de extraterestri.

Aha, veți zice, alte povești pentru cam același tip de strategie. Numai că lucrurile stau puțin diferit: luptele nu se mai dau pe sol, în apă sau în clădiri, ci în spațiu. Aceasta a făcut ca X-COM să schimbe genul, iar de la strategie să treacă la...simulator de lupte spațiale. Aha – veți zice din nou – s-a trecut de la tradiția X-COM la stilul X-Wing-ului. Nici așa nu este, pentru că în afara confruntărilor cu alienii, jocul continuă linia înaintașilor săi.



Sunt la bordul Audi TTS? Nu, ci la cel al unui fighter din 2070...

Așadar, ce noutăți aduce X-COM Interceptor?

În joc, ești conducătorul oamenilor prin The Frontier, zona plină de resurse de la capătul universului cunoscut. La început, aceasta nu conține decât două colonii: a ta și a extraterestrilor. Ceea ce urmează se poate numi o expansiune a la Master of Orion, unde fiecare tabără încearcă să-și întărească poziția. Ca și în vechile X-COM-uri, în baze se pot construi o groază de clădiri cu destinații speciale, totul în funcție de bugetul și de importanța stației stelare. Spre deosebire de acțiunea din jocurile anterioare, în X-COM Interceptor extraterestrii nu mai pot ataca populații lipsite de apărare, ci doar zone pe care le înarmezi. În plus, pornesc de pe

picioir de egalitate cu tine în ceea ce privește resursele. Doar din punct de vedere al tehnologiei ei sunt undeva... foarte departe. Dar nu vă îngrijorați, această tehnologie se poate cerceta și (re)descoperi de la artefactele doborâte. Vă gândiți cu disperare că iarăși trebuie laboratoare, oameni de știință și, implicit, living quarters? Nu. Tot ce trebuie să faci e să le trimiți pe Terra, iar apoi să realizezi download-uri – din anumite stații speciale de recepție – prin care îți vei procura știința necesară. Dar, dacă vrei să beneficiezi mai repede de aceasta, trebuie să ai cât mai multe de astfel de stații.

Un alt aspect care nu poate decât să ne bucure este legat de piloți. Aceștia nu mai sunt angajați la duzină, ci fiecare în parte vine cu un Curriculum Vitae. Pe lângă fotografie – în care respectivul are zâmbetul dintr-o ureche într-alta – acesta conține informații despre cât de bine pilotează, cât de bine trage, cât e de curajos, etc., etc., adică aproximativ aceleași informații care-ți erau oferite și în celelalte X-COM-uri. Nouă ar fi rubrica „salariu lunar”, care nu e deloc neglijabilă. Astfel, piloții care de la început sunt buni au și cerințe pecuniare ridicate. Dacă vrei să-i angajezi pe cei care cer mai puțin, s-ar putea ca la o confruntare serioasă să rămâi și fără ei, și fără nava care costă destul de mult și fără armament. Deși ai la dispoziție numai trei module de interceptare – „Lightning II”, „Firestar” și „Super Avenger” – pe acestea ai posibilitatea de a monta arme energetice, torpile, motoare, scuturi magnetice,



Dacă nu există bătălii printre asteroizi, atunci nu e simulator de zbor spațial. În cazul de față, aceștia tot apar din întuneric.

Din ce se știe până acum...

Nave

X-1A „Lightning II” Interceptor – Primul tip disponibil. Nu e deloc ieftin, dar are un raport calitate/preț destul de bun. Odată cumpărat, „vine” cu două lasere și două lansatoare standard de rachete, armament ce ar trebui repede schimbat pentru a nu trimite piloții în misiuni sinucigașe.

Super Dynamics S-2 „Firestar” Multi-Role Fighter – Ceva ce poate amenința cu adevărat flotele aliene. Nava e plină de puncte de acuplare, pe care dacă pui armament competitiv (din cel descoperit) or să te uimească rezultatele. Mai ales dacă pui o undă tractoare, așa, ca pentru misiuni de piraterie...

Cybermove Systems Starhaul Freighter – Nu vei pilota nicidată cargouri. Nu te supăra, dar sunt mari, grele, și total lipsite de arme. Ele sunt folosite pentru transportul de echipamente și trebuie mai tot timpul însoțite deoarece altfel vei avea necazuri destul de mari.

Jucării pentru copii
(arme de la începutul jocului)

Laser Cannon – Arma de bază pentru vânat alieni. E periculoasă numai în mâinile unui pilot bun, deși funcționează pe un principiu simplu: ochești, tragi și câștigi. Mai prezintă unele îmbunătățiri, ca de pildă Gotling Laser – pentru piloții ce nu țintesc prea bine – și Heavy Laser – pentru ca piloții de elită să nu piardă prea mult vremea la câte un inamic.

X-Winder Missile – Această rachetă e excelentă pentru a mai încetini o formație inamică, mai ales când te depășește numeric. Dar, din nefericire, trebuie să tragi din apropiere, iar până ca ținta să fie selectată s-ar putea ca nava ta să fie ciuruită. Însă, odată lansată, X-Winder-ul își vede singură de treaba ei, aceea de a distruge scuturile magnetice și de a slăbi blindajul. Din această cauză mulți piloți le iubesc, fiind foarte triști atunci când nu mai au așa ceva în magazia lansatorului.

Tractor Beam – Undă folosită pentru progresul științei. După ce neutralizezi un inamic (cu un aparat special, descris puțin mai jos) îl prinzi cu o undă tractoare și-l porți până la propria bază. Această operație nu e deloc simplă în cazul prăzilor cu mult mai mari ca nava ta.

Oricum... succes!

Home, sweet home!
(tipuri de clădiri disponibile la început)

Personnel Module – După misiuni, piloții mai trebuie să-și tragă sufletul, să mai mănânce, să mai doarmă, adică să aibă un acoperiș deasupra capului. Cu trecerea timpului, cei trei piloți de la început vor fi insuficienți, așa că va trebui să angajezi și alții, dar numai dacă poți să le oferi condiții de locuit.

Downlink Module – Aceste stații realizează download pentru tot felul de informații: arme noi, autoposiile extraterestrilor, traducerea convorbirilor interceptate, ș.a. În X-COM puterea e în știință, așa că ai grijă de aceste module ca de ochii din cap.

Training Module – Experiența piloților crește prin numărul de misiuni făcute și numărul de inamici doborâți. Dar, pentru a nu aștepta lupte noi pentru oamenii noi (unde s-ar putea să nu aibă nici o șansă) există această clădire, unde se pot antrena maxim cinci piloți. Totuși, nimic nu poate substitui experiența adevăratului câmp de bătaie.

The Bad Guys who are back in game...

Sectoizii – Rasă ce pare coborâtă din filmele S.F. cu alieni buni. Din păcate, au un comportament ca-n filmul „Natural Born Killers”, având o plăcere diabolică să muteze și să disece oameni vii. Ca și în UFO: Enemy Unknown, sunt deștepți, au puteri psihice, dar piele cam subțire. Se recomandă atenție sporită atunci când ai de-a face cu ei.

Mutonii – Specie creată pentru luptele la sol, în special pentru cele corp la corp. În spațiu, acest tip de urangutan – căruia i s-au sporit genetic mai mult mușchii decât creierul – e bun de folosit ca material didactic pentru piloții neexperimentați.

Etherial – Dacă în the Frontier beleaua are un nume, atunci Etherial este numele acestei rase. Rădeai de mutoni că nu prea au creier? Etheralii au destul și pentru ei, iar după cum se vede, acesta dă și pe-afară. Au mari puteri psihice, ceea ce înseamnă că mai mult iau sub control decât să facă piloții umani să intre în panică. Înainte de a porni o misiune împotriva lor, e recomandabil să-ți scoți oamenii mai slabi din punct de vedere psihic, ori aceștia se vor întoarce asupra ta.

...Și o mică parte din „recuzita” lor

Wraith – Nava de bază a extraterestrilor. Această

farfurie se mișcă rapid, și se întoarce și mai rapid. Ca armament e dotată de obicei cu tunuri cu plasmă și lansatoare de torpile cu elerium. Cât timp le depășești numeric ai șanse rezonabile să le învingi. Dar Wraith-urile au prostul obicei de a merge în echipe mari. În aceste cazuri, se recomandă să le defectezi cu torpile, pentru a le distruge apoi cu laserele. De asemenea, se recomandă să te uiți și la ce ai în spate, altfel s-ar putea să nu mai te uiți deloc.

Spectre – O versiune mai îmbunătățită a Wraith-ului. La ce capitole? Are blindaj mai gros, motoare mai manevrabile, puncte de acuplare mai multe (mai multe tunuri ce trag simultan), mai multe torpile în magazie, mai... uf, am descris toate capitolele. Nu e simplu să te lupți contra lor, mai ales în misiuni disperate de apărare a bazei. În aceste cazuri se recomandă ca Spectrele să fie doborâte primele.

Spirit Alien Freighter – Și alienii au nevoie să transporte echipamente de colo-colo. Ca și la oameni, cargourile lor sunt mari, greoaie, lente și neînarmate. Cum sunt în formă de farfurii uriașe, de multe ori îți pot provoca o „foame” de sânge alien. Fiind lente și mari, tot ele îți pot satisface bucuria de a vedea moartă capra vecinului. Problema va fi însă cum ai să treci de grupurile de Wraith care le păzesc.

După luptă și răsplată (armament descoperit din rămășițele inamice)

Plasma Pulse Cannon – Un echivalent al tunului cu laser al oamenilor, dar numai că ceva mai puternic. Dacă lupți contra așa ceva și nu ai ceva mai bun, e recomandabil să nu te avânți cu toată viteza înainte. Extraterestrii vor veni ei singuri să atace, iar tu vei putea să-i dobori mai ușor.

Elerium Torpedo – În mod indiscutabil e mai bună decât X-Winder-ul. Se bazează pe elerium, un element care înregistrează de cinci ori mai multă energie decât uraniul, și poate face mari stricăciuni. Pe lângă alte torpile pe care le vei cerceta mai târziu, e slabă, dar nu e deloc de neglijat.

Tachyon Cannon – O armă pentru piloții cei mai buni (cei mai experimentați, curajoși, viteji, etc.). Particularitatea sa constă în aceea că defectează scuturile și motoarele fără a distruge nava. În combinație cu un tractor beam, se pot aduce în baza proprie o mulțime de inamici cu navele lor cu tot. Dacă ai așa unealtă, ai șanse destul de mari să termini jocul ca învingător.



Nu au fost neglijate nici exploziile. După cum se vede, acestea par a fi focuri de artificii

blindaje, precum și o groază de Hi-Tech-uri cu efecte care mai de care mai speciale. După cum s-a putut vedea în demo-ul din CD-ul numărului trecut, bordul acestora e destul de interesant, dar fără a abunda în detalii fanteziste. Dacă



e vorba să le căutăm sursa de inspirație, am găsi-o la... bordurile mașinilor sport de lux! De pildă, unul dintre ele aduce foarte bine cu tabloul de bord al cupe-ului Audi TTS, despre care se spune că a fost la rândul lui inspirat din cel al Messerschmitt-ului. Altele par să aibă... insertii de lemn, ca să nu mai vorbim de

faptul că toate fighterele interstelare au oglizi retrovizoare! Dar odată urcat la comanda unei astfel de aero... pardon, „starnavă”, aceste detalii pălesc în fața decorurilor. Asta nu numai pentru că luptele se dau prin câm-



puri de asteroizi, găuri negre, și alte fenomene... surpriză, ci și datorită felului de manifestare fiecărei armă în parte. De pildă, un anumit tip de torpilă se desface în trei bucăți, care încep să se învârtă în spirală.

În ansamblu jocul pare promițător, uitându-ne peste cele 85 de procente finalizate.

Așadar, nu mai trebuie decât să așteptăm până în octombrie.

Generalu'

Nota LEVEL

Producător: MicroProse
Distribuitor: MicroProse
Hardware: Pentium 166, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

Star Wars Rebellion

O strategie în timp real de la LucasArts, pe tema Războiului Stelelor? N-aș fi crezut că firma de jocuri a lui George Lucas va ține cont de modă și va ataca și acest domeniu. Va fi sau nu un succes, depinde doar de voi.



Ți văzut filmul, acum jucați jocul. Dacă ați mai auzit până acum această frază, înseamnă că sunteți obișnuiți cu obiceiul de a prelua ideea unui film și de a crea, pe bază lui, un joc (sau mai multe). Lucas Arts are peste zece titluri pe tema războiului stelar ce se bazează pe lupta dintre bine și rău (după părerea subsemnatului, și nu numai, o poveste pentru copii realizată excepțional). Nu se poate să nu cunoașteți shoot-em-up-urile Rebel Assault, first-person-urile Jedi Knight și simulatoarele din seria X-Wing (simulatoare? La ce? La nave stelare care nu există? Hmmm...).

Bat câmpii? Mă scuzați. Trec la subiect și încep tot cu o poveste, de data aceasta a jocului din titlu. Rebellion începe după bătălia de la Yavin, unde flota imperială a fost deghizată în accident de cale ferată, pierzând cu această ocazie și Steaua Morții, o superbază stelară, mobilă, capabilă să distrugă o planetă dintr-un foc. Ce-i drept, nici rebelii nu stau mult mai bine, rămânând cu niște hârburi obosite, de pe vremea când cavalerii Jedi băteau mingea pe planetele lor de baștină, îmbrăcați în pantaloni scurți și sandale.

Ei bine, situația stă cam așa: Imperiul controlează câteva planete gata să se revolte, dacă nu ar fi dotate și cu ceva garnizoane puternice, iar rebelii, deși controlează la fel de multe sisteme solare, nu sunt mult mai fericiți, pentru trebuie să piardă timpul mutându-și liderii adunați pe planeta Yavin, până acolo unde este nevoie de ei. Dacă vă întrebați ce-i cu acești lideri, vă răspund eu: sunt mai importanți decât o flotă numeroasă, pentru că au diverse abilități, fără de care progresul nu există. Astfel, Luke Skywalker, Han Solo și

prințesa Leia sunt foarte buni diplomați, la fel și Darth Vader și frumosul împărat Palpatine. Toți trebuie să se străduiască să convingă, cu vorba bună, populația de pe alte planete să li se alăture, sau să recruteze noi lideri, care vor servi ca spioni, diplomați (foarte importanți!), cercetători sau se vor înrola în armată și flotă, direct cu gradul de general sau amiral, pentru merite excepționale, pe care urmează să le dovedească.

Nici un joc de strategie nu ar fi complet fără un management al resurselor (șantieri de construcții, cazărmi, rafinării, mine și altele). Dacă această parte vă plictisește și vreți să vă ocupați numai de crearea flotelor și purtarea bătăliilor, îl delegați ca adjunct pe un roboțel, care construiește după capul lui. Părerea mea e că deține un compilator tare învechit, pentru că ia niște decizii tare greu de înțeles de o inteligență cât de cât umană. Dacă vreți rezultate rapide, mai bine aveți grijă personal de aceste lucruri.

Deși LucasArts promovează Star Wars Rebellion ca o strategie în timp real—probabil pentru că acest gen de jocuri este la modă—nu avem de a face cu vreo clonă de Command & Conquer sau Starcraft. Dacă vreți așa ceva pe tema Star Wars, trebuie să așteptați SW: Force Commander, care va apare în curând. Rebellion are un sistem de setare a vitezei care vă permite să dați ordine tuturor navelor, să construiți tot ce aveți de construit și așa mai departe, fără să vă puneți problema timpului, ca într-o strategie în timp real furioasă. Părerea mea este că acest joc este un turn-based strategy (gen al cărui umil fan sunt) care a fost îmbrăcat într-o haină RTS, în sensul că nu există butonul *Next turn*, de aceasta ocupându-se programul. Dacă vreți să-l jucați în stil RTS, dați viteza la maximum și pregătiți-vă de un ritm halucinant.

Pe lângă partea de strategie, există și una de tactică, foarte bine realizată, deși tot i-am găsit ceva puncte slabe. Această parte apare atunci când se întâlnesc două flote inamice. Ieșiți din haina administratorului și îmbrăcați-o pe cea a amiralului, pentru a vă conduce flota la victorie. Aici, în bătălie, ordonați task force-urilor să atace flota de vânătoare inamică (reprezentată de patru feluri de „avioane” de fiecare parte, cunoscute din X-Wing vs. TIE Fighter) sau navele grele. Sincer, aici nu contează decât să concentrați tirul pe o singură navă, și după ce ai terminat cu ea, să treci la următoarea, rugându-te ca distrugătoarele tale



Mândria flotei imperiale, trei distrugătoare stelare transformă în atomi un crucișător de bătălie rebel. Sau, mai curând, invers.

să reziste crucișătoarelor inamice. Câmpul tactic poate fi văzut din orice unghi, prin rotirea camerei de luat vederi și zoom sau se poate focaliza o singură navă. Foarte diferit de luptele din Master of Orion, care este cel mai apropiat ca stil de Rebellion. Deși poate nu am fost destul de sugestiv, luptele între nave sunt foarte apetisante, constituind frișca de pe tortul numit SW Rebellion.

Personal, ca jucător *die hard* de strategii, consider Rebellion cel mai bun joc lansat în prima jumătate a anului. Am pierdut cu el mai multe ore decât cu Commandos și Starcraft la un loc. Îl puteți încerca și în rețea, dar numărul maxim de jucători este doi. Unul cu rebelii, celălalt cu Imperiul. Misiunea ultimului este mult mai grea, singurul avantaj inițial fiind prezența a două-trei Imperial Star Destroyer-e, care circa o oră domină orice câmp de bătălie. Dar pe măsură ce trece timpul și cercetarea progresează, rebelii scapă de acest handicap. Singurul aspect negativ pe care l-am găsit în Rebellion este că nu e suficient de dificil. Pe cel mai „tare” nivel, de partea Imperiului, i-am zdrobit pe rebeli fără probleme. Dar pe ansamblu, atmosfera excelentă din joc, ajutată și de filmele de calitate și muzica preluată din film, face ca Rebellion să fie unul din jocurile care va rămâne mult timp pe harddisk-ul personal.

Dark Master



Darth Vader, deși deține mijloace de lămurire remarcabile, cum ar fi strânsul de gât de la distanță, nu a reușit să-i convingă pe răsculații de pe o planetă proaspăt cucerită să se liniștească. Poate cu ceva tunuri...

Nota LEVEL

Producător: Lucas Arts Entertainment
Distribuitor: Lucas Arts Entertainment
Hardware: Pentium 90, 16 MB RAM

89

Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

/100

Commandos - Behind Enemy Lines

Hitler a început cel de-al doilea război mondial sub pretextul că rasa ariană trebuie să domine. Acum trebuie convins că s-a înșelat. Amarnic. Cel puțin așa cred cei de la Pyro Studios...

In ultima jumătate de secol lumea a încercat să uite, pe cât posibil, cea mai devastatoare conflagrație înregistrată pe parcursul evoluției civilizației umane. În acești cincizeci de ani știința a parcurs pași uriași, în parte datorită chiar acestui război. Printre minunile tehnologice care au apărut astfel se numără și computerul, la început enorm și încet, acum redus la o unealtă care ocupă nu foarte mult loc pe birou. Prin intermediul acestui... aparat, evenimentele din trecut pot deveni, virtual, cât se poate de actuale. Pe asta au mizat cei de la Pyro, o echipă spaniolă până nu de mult necunoscută. Cu acest hit însă au lovit piața atât de puternic, încât mulți nu și-au revenit încă în urma șocului. Cei pasionați de acțiune combinată cu strategie au fost uimiți, prin intermediul doar al câtorva poze, de grafica superbă din *Commandos*.

Heil Hitler? În nici un caz...

Cineva a spus că o minune nu durează mai mult de trei zile. Probabil că nu se referea la minunile din domeniul jocurilor pe calculator. *Commandos* este cu adevărat un hit, o tentație irezistibilă pentru orice împătimit de acțiune combinată cu strategie. Sunt convins că jocul celor de la Pyro Studios va scrie istorie. Generațiile următoare de gameri îl vor folosi ca termen de comparație față de tot ceea ce va apărea pe piață în acest gen (la bazele căruia se află jocuri ca cele din

seria X-COM sau Jagged Alliance).

Așadar, povestea jocului începe în 20 februarie 1941, data pentru care este planificată prima misiune în Norvegia, al cărei scop este distrugerea unei stații germane de emisie-recepție. Acțiunea are loc imediat după invazia Norvegiei de către Germania, care urmărea acapararea spațiului aerian al Mării Nordului.

Titlul arată clar modul în care se vor desfășura operațiunile. Echipa pe care



Portul este liniștit, noaptea întunecată, macaralele au amortit, valurile lovesc încet și ritmic docurile. Atmosfera este perfectă pentru ridicarea la cer a câtorva inamici.

urmează să o conduceți va fi formată din maxim șase membri, toți extrem de bine pregătiți în diferite domenii. Ocupațiile lor vor varia de la *green beret* (membru al Beretelor Verzi), *sniper* (lunetist), *marine* (pușcaș marin), *sapper* (genist), *driver* (șofer), *spy* (spion). Toți își fac datoria cel mai bine



Stuka-urile din imagine sunt pregătite să facă probleme mari aliaților. Inadmisibil...

când lucrează în echipă, fiind astfel diminuate dezavantajele fiecăruia. Astfel, *green beret*, *sniper*, *marine* și *spy* sunt capabili să ucidă fără zgomot. Și totuși, abilitatea aceasta nu este de prea mare folos dacă trupul celui ucis atât de mișelește, fie pe la spate, fie de la distanță, (în timp ce își fuma liniștit țigara) nu este luat de la locul faptei și ascuns, pentru că ai lui camarazi se vor repezi spre făptaș, strigând cât se poate de tare mesaje de pace și prietenie gen „Alarm!” sau „Halt!”. Doar bereta verde și spionul pot căra cadavrele celor uciși.

Ceea ce impresionează de fapt la acest joc este modul inedit în care are loc lupta. În nici un caz nu se pune problema unui atac de genul „Pe ei!!!” Misiunile au loc în spatele liniilor inamice (după cum ne informează titlul). Orice atac frontal este de cele mai multe ori fatal, având în vedere că germanii au postat gărzii peste tot, iar AI-ul este extrem de bine programat. Soldații pot detecta prezența ta cu ajutorul unor elemente aparent nesemnificative, care au fost pur și simplu ignorate în majoritatea jocurilor de până acum (de exemplu, urmele sau cadavrele lăsate în zăpadă). Există totuși moduri de a evita detectarea. *Green beret* se poate camufla în zăpadă sau nisip, îngropându-se. Pușcașul marin poate sta ascuns sub apă un timp



Este preferabil să terminați misiunea cu toți membrii echipei în perfectă stare de funcționare. Se pare că de data aceasta doi dintre ei au ținut cură de slăbire...



Dacă trei soldați inamici fac rondul în jurul antenei și eu am un pistol încărcat, care poate fi rezultatul?



Al doilea război mondial este de neconceput fără trenuri cu abur, așa că nu puteau lipsi nici din *Commandos*.

nelimitat. Sniper-ul poate lovi de la distanță, fără să-și dezvăluie prezența. De asemenea, atât bereta, cât și scafandru și spionul se pot folosi cu încredere de arme silențioase (cuțite gen Rambo, harpon, injecție letală). Totuși, nici armele cu tam-tam nu au fost uitate, gama lor cuprinzând bombe cu ceas, grenade, butoaie explozive, care, în ciuda efectului devastator, au darul de a atrage atenția tuturor inamicilor.

Trespassing the enemy territory

Într-un conflict cum a fost cel de-al doilea război mondial, vehiculele au jucat un rol decisiv în desfășurarea luptelor. Nu se mai pune problema luptei dintre infanterii și artilerii. Tancurile și transportoarele blindate și-au făcut nu de puține ori datoria. Dar toate acestea pot fi citite în orice manual de istorie. În *Commandos*, cei de la *Pyro Studios* au respectat adevărul istoric și au introdus câteva



Bismarck văzut din port arată foarte impresionant. Din păcate pentru nemți, cred că o vizită la bord este absolut necesară.

vehicule, care pot fi folosite fie de jucător, fie împotriva lui: barcă pneumatică (singurul mijloc de transport care încapă în ranița scafandru), camion, tanc, o șalupă din dotarea pazei de coastă. Este curios totuși cum, dintre toți oamenii experimentați din echipa de comando, doar scafandru știe să înoate, ceilalți devenind cu totul neputincioși în mediul acvatic. Șoferul, deși poate părea că are doar un rol secundar, este de multe ori de un real folos, fiind responsabil cu evacuarea echipei. De exemplu, într-una din misiuni obiectivul constă în aruncarea în aer a unui



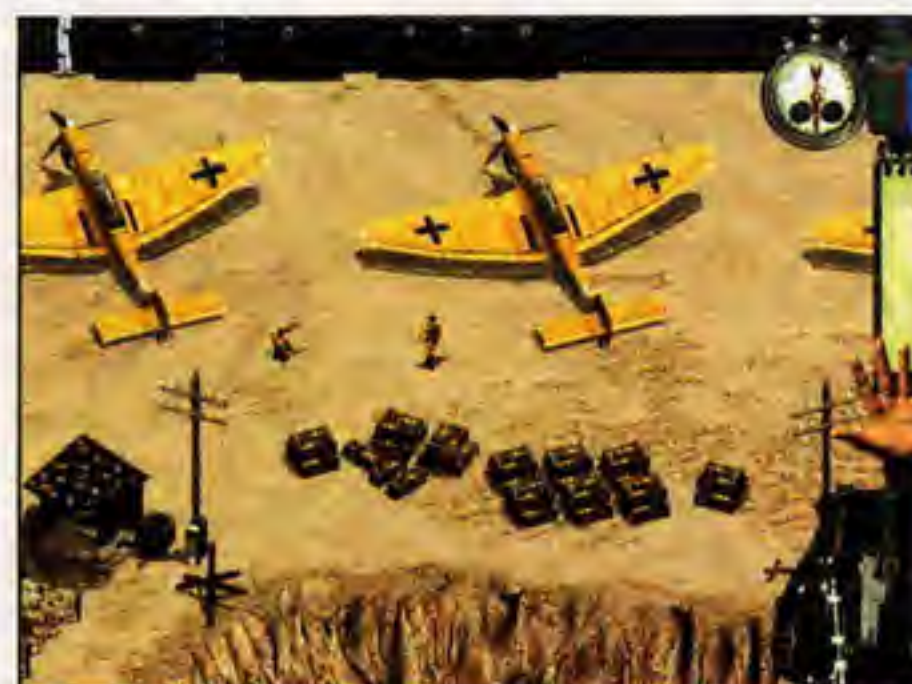
Se pare că germanii nu pot nici măcar să invadeze o țară fără Mercedes.



Puntea lui Bismarck, vasul legendar, imensul cuirasat, una dintre cele mai grele nave ale Germaniei. Iar una dintre misiuni are loc la bordul său...

depozit de combustibil, pentru a împiedica timp de câteva zile zborurile bombardierelor și avioanelor de recunoaștere germane deasupra Mării Nordului. Briefing-ul misiunii are un aer extrem de oficial. Pe un fundal de muzică din epocă. După prezentarea situației din momentul respectiv, se trece efectiv pe câmpul de luptă, iar un maior cu voce sumbră prezintă scopul acțiunii din ziua respectivă. În misiunea amintită aveți la dispoziție cinci din cei șase viteji și trebuie să asaltați fortăreața în care se află depozitul de combustibil. La rândul ei, fortăreața este situată pe malul opus al unui râu tumultuos și este apărată de cuiburi de mitralieră și foarte mulți soldați, în timp ce pe malul de unde începe atacul patrulează alți inamici, dornici să vă transforme în victime ale expansiunii nazismului. Râul este supravegheat de paza de coastă, a cărei șalupă este dotată cu două tunuri care nimicesc orice intră în rază. Iată așadar condițiile uneia dintre primele misiuni. Destul de simplă, nu? După ce (dacă) obiectivul a fost îndeplinit, eroii vor avea parte de o ieșire din scenă ca în filme, cu ajutorul unui camion din interiorul fortăreței.

Cu siguranță că există n moduri de abordare a unei astfel de misiuni, care necesită folosirea la maxim a capacităților membrilor trupei: lunetistul se va ocupa de patrulele de



Se pare că tipul acesta de avion a fost foarte agreat. Și totuși, Stuka-urile nu sunt nici pe departe invulnerabile.

pe ziduri și de cuiburile de mitralieră, bereta verde de soldații care patrulează pe ambele maluri, scafandru de transportul celorlalți peste râu etc.

Nu cred că mai este nevoie să remarc nivelul calității graficii, imaginile fiind argumente mai mult decât suficiente. Totuși, trebuie menționat faptul că interfața este destul de prietenoasă, deși poate părea ciudată. Soldații pot fi selectați fie prin clic pe una dintre fotografiile din partea de sus a ecranului, fie direct pe ecran. Apreciez ideea celor de la *Pyro Studios* de a permite împărțirea ecranului



Din acest moment declarăm linia de asamblare a Tiger-urilor germane inutilă. FOC!

în cel mult șase ferestre. Este posibilă observarea simultană a situației fiecărui soldat în parte. Iar dacă vi se pare că soldații sunt enervanți de mici, puteți da *zoom* până când ajung de dimensiunile unei clădiri (deși nu vor mai arăta prea estetic...).

Sunetul este pe măsura graficii: excelent, și asta nu pentru că simt nevoia să dau calificative favorabile, ci pentru că partea de „zgomot” este în perfectă concordanță cu atmosfera. Muzica, împușcăturile, strigătele soldaților, zgomotul motoarelor sunt realizate impecabil.

Multiplayer-ul are dezavantaje, prin faptul că nu funcționează decât pe TCP/IP și doar în modul cooperativ, ceea ce dezamăgește. Așadar, din acest punct de vedere, producătorii n-au reușit să ridice jocul la standarde. Însă în single player este o experiență la care mulți visează, o experiență care s-ar putea să fi devenit reală. Dacă totuși nu sunteți convinși, singura soluție este să-l încercați, să-l terminați, să vă doriți o continuare...

Mike

Nota LEVEL

Producător: Pyro Studios

Distribuitor: EIDOS

Hardware: Pentium 133, 32 MB RAM

Placă 3D: Nu

Multiplayer: Da

Platformă: Win95

92

/100

WarBreeds

Un joc de strategie ... adevărată, la care va trebui să-ți pui mintea puțin la contribuție.



Cel ce a venit cu ideea principală, cea a jocului în sine este Paul Tozour (lead designer). Acesta a început să lucreze la un engine pentru un joc de strategie numit „Darwin”. În vara lui 1995 compania, Red Orb, a aprobat crearea unui prototip, astfel încât Paul s-a apucat de lucru „full-time” pentru a realiza engine-ul și ceva grafică. În curând, Darwin a evoluat și echipa care s-a ocupat de joc s-a numit Red Orb Entertainment.

Paul afirmă că este un gamer „rău de tot”, crescut sub influența seriei Ultima de RPG și a jocurilor de strategie clasice, cum ar fi Civilization și X-COM.

Intenția lui Paul a fost de a crea un joc de tactici militare într-o lume a viitorului, unde tehnologia e bazată pe inginerie genetică.

Basic...Ideea

„Cred că cel mai important aspect al oricărui joc este interfața, și cât de configurabil este jocul respectiv. Se pune astfel accentul pe ceea ce și-ar dori un gamer. Un joc ar trebui să mulțumească pe toți cei ce-l joacă. Pentru aceasta trebuie ca jocul să se modeleze atât după jucător cât și după personalitatea acestuia. „Când joc Mechwarrior 2, pierd mai mult timp aranjând roboții decât jucând jocul în sine. Cu WarBreeds am vrut să dau aceeași putere de control asupra unităților



Haos total! Chiar și Picasso ar fi fost invidios. Terenul pe care se dau luptele nu este tocmai cel mai inspirat, se putea mai bine.

iar această opțiune să fie foarte folositoare în contextul unui joc de strategie real-time.” afirmă Paul.

Ideea principală pe care se bazează Paul Tozour este aceea de libertate totală oferită jucătorului. Acesta poate să-și construiască în real-time aproape orice fel de unitate și în aproape orice număr, ceea ce face jocul foarte atractiv. Echipa de la Red Orb s-a decis să nu meargă pe calea clasică a roboților ultra-super-extra-futuriști și echipați până în ...dinții metalici, ci pe un nou drum, acela al organelor. Prin cercetarea ADN-ului inamicilor morți (va trebui să aduni materiale organice din cadavre) vei ajunge să cunoști aproximativ 21 de arme diferite și 20 de tipuri de creaturi. Aici intervine lovitură de teatru. Jucătorul va reuși să creeze până la 35.000 de unități unice și să aplice orice strategie dorește, pentru a juca (și pentru a crea, la urma urmelor), un joc la care nici nu a visat. Farmecul esențial al jocului îl constituie posibilitatea de a crea unitățile după cum vor „mușchii” imaginației tale.

Pentru a reuși în a face un joc cât mai apropiat de perfecțiune echipa de la Red Orb a luat aminte de la propunerile unor gameri fanatici în domeniul strategiilor. Jocul a trebuit dezvoltat și din punctul de vedere al gestionării resurselor dar și din punct de vedere al acțiunii, care va fi mai rapidă. Pentru că cerințele jucătorilor au fost diferite atât din punct de vedere al abilităților pe care unele unități ar trebui să le aibă, cât și din punct de vedere al strategiilor, au fost create 4 rase distincte. Fiecare rasă va avea abilitățile și tacticile ei personale. Și AI-ul va fi foarte ridicat și, corect fiind, nu va trișa.

Bineînțeles că echipa s-a inspirat și din jocuri ca cele din seria Warcraft, Dune2, C&C, Red Alert care de altfel au creat și definit stilul jocurilor de strategie. Dar nu trebuie să credeți că este doar o altă clonă ci este un pas spre perfecțiunea RTS-urilor (real-time strategy).

What's on?

Povestioara spune că după decăderea unui puternic clan, Yedda, s-au format alte 4 clanuri care-și doresc supremația și puterea totală: Tanu, Sen-Soth, Kelika și Magha (vezi fereastră). Clanul inițial, Yedda, pusese bazele unei societăți extrem de avansate bazate pe ingineria genetică.

Revenind la acțiune în sine, jocul în single player are trei campanii. Prima conține aproximativ 3 mini misiuni de antrenament în care, de fapt, înveți cum se joacă WarBreeds.

În celelalte două campanii, cele principale, ai de străbătut câte 12 misiuni „de căciulă”. Poți juca de partea clanului Tanu, băieții buni care locuiesc în deșert, sau de partea celor răi, Magha. În ambele campanii va veți confrunța cu alte două clanuri: puternicii Kelika și tribul ce seamănă cu niște insecte, Sen-Soth. Între toate aceste clanuri se vor crea puternice alianțe și se vor da lupte violente.

Pentru cei ce vor să joace în echipe, există posibilitatea de a juca în două feluri. Pot să-și împartă în totalitate resursele și unitățile, iar pentru un joc mai „individual” pot juca sub formă de alianță. Diferența este esențială. Cei ce vor juca în co-op

(cooperative) vor trebui să se înțeleagă asupra folosirii resurselor și asupra construirii clădirilor precum și asupra tacticilor militare pe care le vor aplica. Este o idee nouă și foarte interesantă. Un jucător se va ocupa de construirea bazei și de adunarea



Cu puțină imaginație o să observați și un monstru în imagine. Succes!

resurselor iar altul se va ocupa de atacuri și apărare. Cei ce vor juca în allied mode vor trebui să se îngrijească atât de tactică cât și de resurse și bază. Ei vor putea să vadă din hartă atât cât au descoperit plus ceea ce vede aliatul, și, bineînțeles, vor putea să-și unească forțele pentru a distruge adversarul.

Pentru a ușura meseria zeilor (jucătorilor), echipa de la Red Orb adăugat și un sistem mai complex de waypoint-uri, acestea putând fi combinate (de exemplu creați o rută de patrulare pentru o echipă, apoi faceți alta



Adevărul gol goluț este că meniul putea fi mai inspirat. Dar să lăsăm petele și să ne continuăm petrecerea.

pentru altă echipă și dacă doriți puteți să le puneți cap la coadă și să faceți un al treilea traseu numit „pathway” pentru o a treia echipă). AI-ul este destul de bine conceput astfel încât unitățile vor abandona way-point-urile pentru a ataca inamicii iar după ce lupta s-a terminat, unitățile își vor continua drumul (dacă rămân în viață).

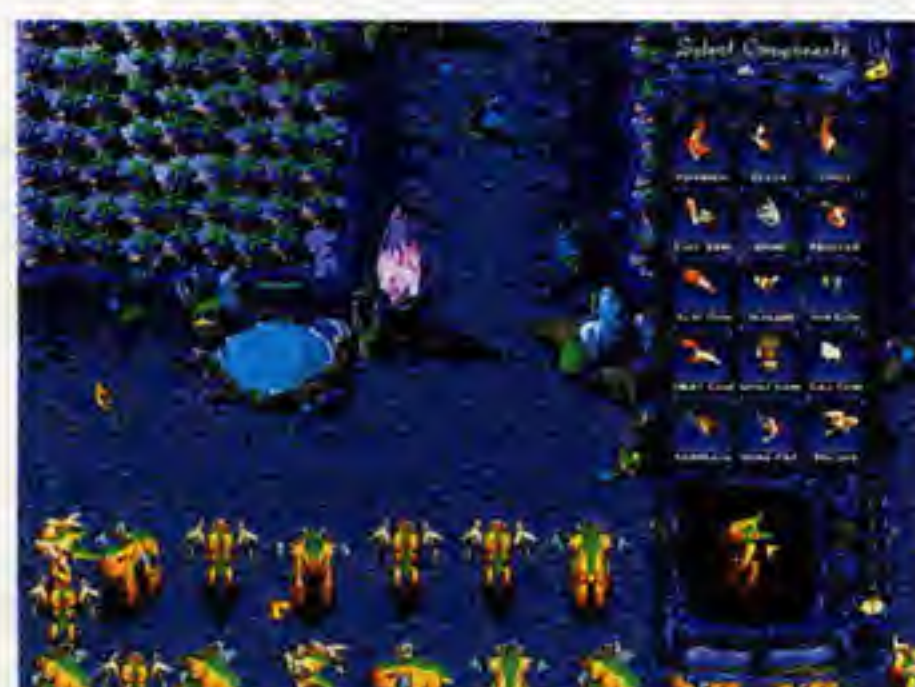
Pathway-urile pot fi înregistrate în memorie astfel încât, atunci când dați ordin altui grup să urmeze aceeași rută nu va trebui să setați waypoint-urile din nou și din nou.

And then again

Clanurile evoluează în două feluri. În primul și în primul rând prin cercetarea ADN-ului victimelor pentru a transpune apoi informațiile noi în tehnologia armelor și unităților. Cu cât un jucător cercetează mai multe tipuri de ADN cu atât acesta va ajunge la tehnologii noi mai repede. Ceea ce îi va ajuta destul de mult în luptă!

În joc a fost introdus de asemenea conceptul de unități „veterane”. Astfel, cu cât o creatură luptă mai mult și supraviețuiește, cu atât mai experimentată devine. Există trei grade de veteran, și cu fiecare grad creaturilor le vor crește puterea, precizia și armura.

Această posibilitate de „upgrade” îl va face pe jucător să evite măcelurile și să se îngrijească de unitățile sale, deoarece unitățile experimentate vor avea un avantaj net în fața celor „rookie”.



Niște monștrii cam mari se pregătesc de luptă. Meniul din dreapta ... este cu adevărat un „meniu” din care vă alegeți ingredientele pentru crearea monștrilor.

Clanurile din joc

În principal fiecare clan are abilitățile sale speciale, arme caracteristice și structuri unice. Depinzând cu care dintre cele două rase vei juca în single player, vei avea acces la una sau două dintre creaturile, armele și structurile clanului ales. În multiplayer numărul clanurilor la care ai acces este determinat de numărul jucătorilor.

Clanul Tanu

Tanu a fost prima rasă construită de *Yedda*. Membrii clanului *Tanu* original erau asemănători cu niște șopârle bipede cu piele nisipoasă și o viteză uimitoare. Aceste calități le dădeau abilități extraordinare în apărarea față de predatorii din deșerturile pe care le numeau „casă”. În ultimii ani, *Tanu* a devenit o rasă foarte puternică și mândră. Rapiditatea lor a devenit o armă importantă și prețioasă dându-le posibilitatea de a termina o luptă fără mari probleme.

Clanul Sen-Soth

Sen-Soth sunt o rasă ciudată și de neînțeles în comparație cu celelalte. Cu toate că sunt mici și nu prea au forță fizică *Sen-Soth* cresc și ajung la maturitate foarte repede iar organele de simț dezvoltate foarte mult de-a

lungul mileniilor petrecute în mediu subteran, le dau o percepție excelentă a mediului. Acest clan a construit o serie de unități speciale dar toate sunt special făcute pentru a putea crește extrem de repede.

Clanul Kelika

O rasă care a evoluat în apropierea mlaștinilor aproape glaciare din nord. Unitățile lor sunt încete, dar pot deveni niște inamici înfricoșători în caz de primejdie.

Este un clan religios care și-a dedicat existența în încercarea de a reclădi unitatea, deci, clanul *Yedda*. Pot fi des văzuți rugându-se pe câmpul de luptă. Sunt foarte puternici și foarte rezistenți.

Clanul Magha

Cu toate că par fizic slabi, *Magha* se numără printre cele mai deștepte clanuri. Tacticile lor bine organizate și inteligent coordonate au permis clanului să atingă o poziție de superioritate în rândul clanurilor.

Cercetările avansate pe care le practică, le-au permis să creeze o serie de unități ce pot fi invizibile atâta timp cât pielea le rămâne rece. Acest avantaj este foarte important permițând distrugerea de armate mici prin luarea prin surprindere.



Musculițe, gândăcei și tot felul de arături se pregătesc să lupte sub ... al tău click! Cât de patriotic și mișcător!

„Energy pods” reprezintă sursa principală de energie în joc. Oamenii de știință *Yedda* au creat o rasă specială pentru a sintetiza energia din anumite terenuri numite cropland. Numai *Shaman*-ii clanurilor posedă secretul de a planta pod-uri și de a strânge energia lor. Pod-urile îți furnizează energia pentru clădiri și pentru crearea unităților.

Cropland reprezintă o zonă mai purpurie de teren care poate suporta trei tipuri de plante. Toate acestea vor crește până vor ocupa tot spațiul purpuriu. Cea mai simplă sursă de energie o constituie pod-ul standard care crește relativ încet dar produce cea mai multă energie.

Sporii reprezintă al doilea tip de plante, care cresc ceva mai repede și sunt mai greu de distrus dar produc mai puțină energie.

Buruienile constituie al treilea tip de plante. Acestea nu produc nici un fel de energie dar se împrăstie foarte repede. Scopul acestora este de a face dificilă obținerea de energie pentru adversar. Sunt valabile numai pentru multiplayer. Pentru a afla mai multe despre clădiri și unități aveți la dispoziție Device Lab și Gene Lab. Accesul la aceste ecrane se poate face înainte de a începe jocul propriu-zis. Jucătorul se poate duce astfel în oricare din aceste două încăperi pentru a studia avantajele și dezavantajele, sau punctele forte și cele slabe ale unităților și clădirilor.

Controlul se va face ca în jocurile clasice și short-cut-urile vor fi cam aceleași (Ctrl + # va crea un grup de exemplu).

Sergio

Nota LEVEL

Producător: Red Orb

Distribuitor: Red Orb

Hardware: Pentium 90, 16 MB RAM

Placă 3D: Nu

Multiplayer: Da

Platformă: Win95

69

/ 100

Industry Giant

A apărut la orizont o nouă șansă de a deveni faimoși, bogați, puternici. Din nou, contul virtual se poate umple cu milioane de dolari. Acestea sunt posibilitățile oferite de noua strategie economică a celor de la *Interactive Magic*.

Aviz jucătorilor pasionați de strategii de genul *Transport Tycoon Deluxe* sau *Capitalism*. A sosit vremea unei schimbări... în bine. La data la care citiți acest articol, vă aflați în „pericolul” de a fi lansați în fascinantul univers al economiei virtuale, unde veți fi nevoiți să vă asumați rolul de director al unei mici companii care trebuie să ajungă în top. Însă drumul spre victorie este anevoios. Pe parcurs, competiția va va sili să recurgeți la strategii economice îndrăznețe, să riscați, să faceți împrumuturi. Acestea sunt așadar condițiile în care se prezintă...

Strategia economică a sfârșitului de mileniu

Ați putea spune că acest calificativ este puțin hazardat. Și totuși capodopera celor de

la *Interactive Magic* este o combinație cel puțin fericită de elemente preluate din jocurile amintite mai sus: același amalgam fermecător de bani, trenuri, autobuze, orașe, avioane, copaci, iarbă din *Transport Tycoon*, la care se adaugă o doză apreciabilă de management serios și amănunțit cu iz



de *Capitalism*. Și totuși, stilul jocului este aproape perfect identic cu cel din *Transport Tycoon*, așa că *Industry Giant* poate fi considerat cu ușurință un sequel al binecunoscutei strategii economice. Totuși există diferențe notabile. De pildă, acum nu se mai pune problema începerii unui joc în anii '50 și continuarea lui până la extenuarea jucătorului. De data aceasta a apărut



posibilitatea începerii unei cariere, structurată pe mai multe etape. Scopul în acest joc este obținerea profitului necesar asigurării voturilor pentru ocuparea unor funcții mai importante în cadrul companiei. Să luăm, de exemplu, nivelul 1, al cărui scop este fondarea și dezvoltarea unei afaceri care are ca obiect un singur produs (cum ar fi mobila, de exemplu). Desigur, dificultatea este setată pe „easy”. Pe „hard” lucrurile se complică serios, fiind nevoie de un creier gata să clocotească și de o cunoaștere perfectă a jocului. De



Cu ceva (mai multă) imaginație, meniul de selectare a destinației vehiculelor poate fi foarte ușor folosit.

asemenea, cu cât crește nivelul de dificultate, cu atât profitul necesar pentru trecerea la etapa următoare este mai mare, iar intervalul de timp pus la dispoziție mai scurt. Și dacă tot am adus în discuție problema timpului, trebuie remarcat faptul că *Industry Giant* oferă un *timeline* cuprins între 1960 și 2060. Desigur, în atâta amar de vreme, tehnologia nu stă pe loc, ci avansează pionerește spre cele mai înalte culmi ale științei și tehnicii. Vehiculele din joc sunt supuse și ele inevitabilului „*fugit irreparabile tempus*”, așa că un camion, odată achiziționat, își va face datoria până ce unul dintre colegii mai tineri și mai puternici îl va înlocui. Sorry...

Așteptări împlinite?

Dar să abandonăm sentimentalismele și să revenim la joc. Mulți gameri pasionați de TDL au sperat și speră în continuare că vor



Marginea unui lac, orașe liniștite, păduri neatrinse de mâna omului... până acum.

SubCulture

Sub oglinda aparent calmă a oceanului viețuiește o civilizație de creaturi ciudate și simpatice. Sună ca un episod din filmul de desene animate Snorks! SubCulture este însă un joc de la UbiSoft, gen Privateer, cu o grafică deosebită.



Lumea din SubCulture este ceva aparte—orașele sunt amplasate în locuri în care apa nu este mai adâncă de câțiva metri.

Poate că acest lucru nu vă spune mare lucru decât în momentul când realizați că personajele jocului nu sunt mai mari de un centimetru. Adesea lucrurile minuscule pot cauza probleme majore! De exemplu, o cutie de fasole aruncată de cineva de pe un vas poate distruge o întreagă fabrică a lumii subacvatice. Exact acest lucru i s-a întâmplat și lui Bubba Kosh. Astfel, eroul principal al acestei aventuri este nevoit să prospecteze în teritoriul Procha și Bohine—două state care se află în situație de război.

Așadar, ca mercenar și prospector, trebuie să-i ajungi să ai o anumită avere pentru ca mai apoi să poți trăi mulți ani fericiți.

Acvariu Interactiv

SubCulture se poate descrie cel mai simplu ca fiind Privateer sub apă. Dar primul este mult mai dinamic și conține mult mai

multă viață. Pești, cai de mare, broaște țestoase, alte submarine... și toate acestea se mișcă libere și nestânjenite printr-o lume extraordinar de bine realizată. Probabil că factorul vizual este cel mai tare punct al lui SubCulture. În istoria jocurilor au mai existat lumi subacvatice, dar nici una dintre acestea nu a fost realizată cu o asemenea grijă pentru detalii. Numeroase lumini joacă pe stâncile solului marin care se află parcă în continuă mișcare. Cel mai bine se pot vedea aceste efecte în apropierea țărmului, unde poți conduce submarinul tău în apropierea bancului de nisip. Aici lumina este cea mai puternică și creează un efect deosebit de convingător. Apa care vâlurește deasupra și soarele acela care te împrășcă cu razele-i calde... Mai că-ți vine să lași totul baltă, să-ți faci repede bagajele și s-o întânzi la Mamaia (nu la bunica, ci la Marea Neagră). După ce se lasă noaptea, oceanul nu mai este chiar așa de primitor și bezna aceea care te înconjoară te face să tremuri de frig și de frică. Numai farurile submarinului te mai pot ajuta să ajungi într-un loc sigur.



SubCulture este bazat pe o versiune avansată a librăriei 3D de la Criterion Renderware, ceea ce-l face deosebit de atractiv din punct de vedere grafic, condiția de bază fiind însă ca jocul să ruleze pe un accelerator grafic. Altfel, nu cred că există nici un fel de plăcere de a juca. Culoarele sunt șterse, iar rata cadrelor extrem de redusă. SubCulture oferă suport pentru 3Dfx, PowerVR și pentru setul de cipuri Rendition V1000. Gamerul poate sta ore întregi în fața monitorului numai ca să admire peisajele acelea subacvatice. Dar mai există și ceva treabă de făcut pentru a câștiga bani și pentru a trăi bine! Deci, e timpul să preluăm o misiune.

Nu chiar ca Jacques Cousteau

Bohine sunt vrăjitorii tehnologiei din adâncuri. Aceștia trăiesc într-o societate militară cu reguli stricte și pedepse aspre. Prin contrast, civilizația Procha este prietenoasă și mai îngăduitoare. Astfel, nu este de mirare că dacă vei ajuta una dintre aceste societăți vei deveni dușmanul celeilalte. Singura soluție este să adopți o linie de mijloc și să fii neutru. Dar mai este ceva! Fiecare dintre aceste societăți te poate ajuta cu bunuri și servicii, atâta timp cât acestea se războiesc între ele. Ce poate schimba un mic mercenar ca tine? Mai ales, pe cine vei ajuta?

Populația Bohine are cea mai bună tehnologie cu care-ți poți echipa submarinul, iar Procha fac diverse servicii la un preț foarte scăzut (e drept că uneori și la calitatea corespunzătoare prețului). Totul depinde de tine! SubCulture este alcătuit din aproape 30 de misiuni, împărțite în patru stagii. Stagii? Nu indică oare acest lucru o anumită linearitate? Da, așa este. Există o istorie lineară care stă la baza tuturor misiunilor din joc, în cele din urmă acestea conducându-l pe jucător la final. Partea nelineară constă în ordinea în care faci lucrurile. Dacă nu ai chef să te ocupi de o anumită misiune te poți ocupa mai mult



Parcă am fi în fața unui acvariu. Grafica este superbă!

timp de consolidarea stării tale financiare. Însă atenție: să nu se adune după aceea prea multe misiuni! Astfel, ajungem la un alt aspect al jocului: comerțul cu bunuri.

Vă amintiți desigur că Bubba era un prospector de Thorium (înainte ca reședința acestuia să fie distrusă). Ei bine, acum a venit timpul ca Bubba să arate ce poate. Thorium-ul este materialul care permite viețuitoarelor să trăiască pe fundul mării. Este o sursă importantă de bani. Colectarea acestuia și vânzarea lui mai departe vă poate aduce venituri importante! Totodată, foarte valoroase sunt și perlele, care pot aduce rapid venituri importante. Cutiile din metal pot fi de asemenea o sursă importantă de venit și dacă treburile merg cum trebuie, chiar și pescuitul este o opțiune.

Buletinele care vin prin e-mail permit gamerului să știe tot timpul care sunt tendințele pieții și ceea ce se caută. Așadar, căsați ochii și vedeți ce este „fierbinte”. Ceea ce este și mai interesant, este faptul că în SubCulture piața nu este statică. Veți observa că atunci când te duci să faci comerț, prețurile de vânzare-cumpărare se schimbă tot timpul, în funcție de cerere și cantitate.

Bineînțeles că în această lume mai există și alți comercianți și dacă nu te miști repede riști să nu ajungi niciodată în vârf. În tot acest negoț, gamerul joacă un rol foarte important, deoarece afectează în foarte mare măsură piața. Cu cât vinzi mai mult din același produs, cu atât cererea (și deci prețul) va scădea. Concluzia este că nu trebuie să vinzi același gen de produs pe o perioadă îndelungată. SubCulture nu deține un model economic complex, dar chiar și așa, este mult mai interesant decât unul static.

Adevărul este că după un anumit timp comerțul poate deveni plictisitor. Chiar dacă în SubCulture nu există decât numai aproximativ 30 de misiuni, acestea sunt foarte variate. Nu toate misiunile se rezumă la a ieși afară și a distruge tot ce întâlnești. De fapt, numărul acestora este redus și unele misiuni se pot duce la îndeplinire fără a trage nici măcar un foc de armă. Să nu credeți acum că acestea nu sunt provocatoare! Să câștigi în SubCulture este cam același lucru cu a avea suficienți bani pentru a cumpăra arme cât mai puternice. Chiar și reflexele sunt uneori necesare!

Pe unii îi va supăra probabil faptul că nu există posibilitatea de a salva în timpul unei misiuni: pentru a salva trebuie să termini mai întâi misiunea curentă. De abia după aceea apare o opțiune care permite salvarea. Să pierzi o misiune nu este o opțiune: dacă ratezi, jocul se termină și gamerul trebuie să reîncareze ultima salvare.

În grădina Octopus

Chiar dacă SubCulture este foarte bine realizat din punct de vedere grafic și are o serie de misiuni interesante, nu este jocul perfect. Nu există decât aproximativ 30 de scenarii și nu toate sunt captivante – unele sunt chiar plicticoase. Mulți gameri vor avea probabil dificultăți în „a intra” în joc. Să intri în atmosferă e una și să intri în joc este total altceva. SubCulture nu te introduce în joc pe cât de repede ar trebui. Eventual dai drumul la joc, însă începutul chiar pare că nu are nimic care să te mențină interesat.

Nu există multiplayer, dar acum când scriu aceste rânduri înțeleg de ce. SubCulture nu este genul acela de joc în care se poate impune

ideea „ultimul rămas câștigă”. În multiplayer probabil că SubCulture ar degenera într-o competiție disperată între utilizatori de a-l nenoroci pe adversar, trăgând în el cu tot ce ai la-ndemână. În sfârșit, gamerii ar fi fost mult mai dezamăgiți cu un SubCulture multiplayer, decât cu unul care nu are deloc această opțiune. Poate deranjează și faptul că în joc nu există decât un singur tip de submarin. Poate ar fi fost mult mai interesant să existe pe măsură ce înaintezi în joc mai multe tipuri de amfibiene.

Celelalte elemente ale jocului, ca sunetul, interfața, instalarea etc. sunt standard și nu oferă nimic deosebit. Singurul lucru ieșit din comun este suportul pentru joystick: oferă



Astfel arată un oraș subacvatic.

suport pentru tehnologia Force Feedback.

Și asta e un lucru mare, pentru cei care dispun de astfel de produse. Chiar este un avantaj enorm să rulezi jocurile cu un astfel de produs. Singura mea speranță este că în curând această tehnologie va deveni un standard și că tot mai mulți producători de jocuri vor folosi Force Feedback-ul ca un punct de referință. Efectele sonore sunt clare, dar nu au nimic prin care să se evidențieze.

Întors pe toate părțile SubCulture s-a dovedit a fi un joc bun. Modul de joc este solid, care dacă este un pic mai lent decât sunt obișnuiți majoritatea gamerilor. Efectul acela al apei, aduce grafica la viață, iar animațiile întâlnite peste tot în SubCulture aduc o doză destul de mare de realism. Misiunile sunt foarte variate, spre deosebire de alte jocuri de acest gen care abundă în scenarii de tipul gun-and-run. Oricum, dacă vreți ceva deosebit, sau pur și simplu vreți un joc de acțiune care să vă ofere și altceva decât „trage cât poți” atunci ați nimerit bine: SubCulture vă va umple viața!

Mr. President

Nota LEVEL	
Producător: UbiSoft	
Ofertant: UbiSoft	
Tel: 01/4111045; 01/4111093	
Fax: 01/4111080	
91	Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
	Placă 3D: Da
	Multiplayer: Nu
	Platformă: Win95
/100	



Ups, prostănacul ăsta de robot a lansat o torpilă cât submarinul meu de mare. Credeți că mai am vreo șansă?



Panzer Commander

SSI lansează primul său simulator de tancuri în care gamerul are ocazia să preia comanda unui tanc german sau al aliaților. Într-o mulțime de scenarii ai ocazia să-ți etalezi cunoștințele în materie de blindate.

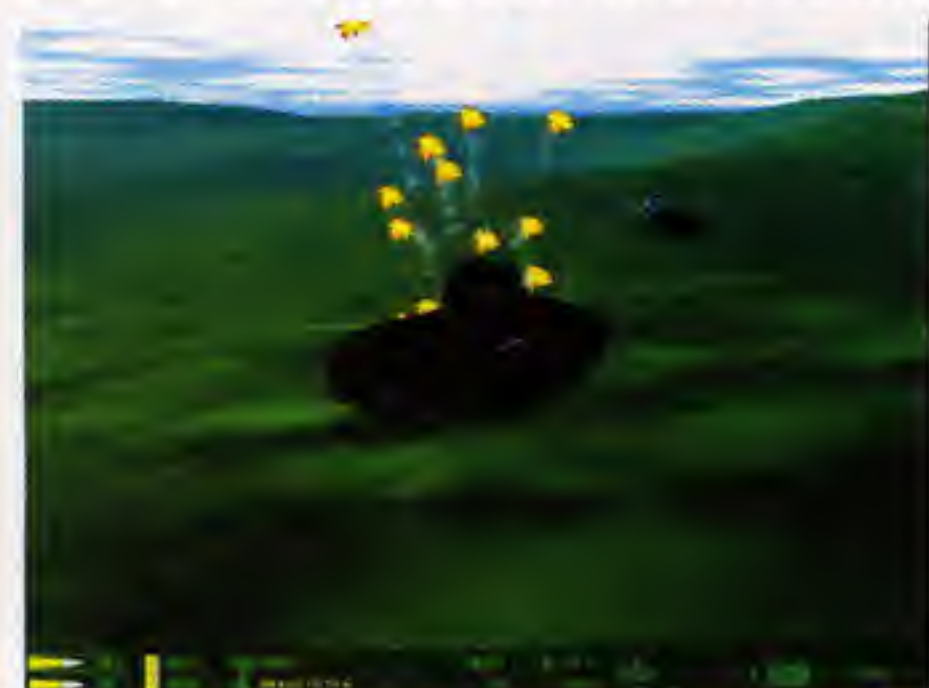
Acum câțiva ani buni o firmă mai puțin cunoscută lansa un joc revoluționar. Era vorba de aplicarea blitzkrieg-ului în al doilea război mondial, iar baza era pusă pe trupele de tancuri. Dar și în realitate, acestea au dus greul luptelor în ultima conflagrație mondială, fiind cele mai temute mașini de război până în zilele noastre.

După ce în PG 2 te-ai obișnuit cu folosirea trupelor de elită, iată că acum SSI îți oferă ocazia de a fi în locul celor pe care-i trimiteai cu ușurință în misiuni dificile. Vei putea face față? Pentru că e foarte ușor să mori...

În stilul în care se luptau buncii

Un simulator de tancuri demn de toată lauda este iM1A2 Abrams. În acesta ai prilejul să te bucuri de toate facilitățile moderne. De pildă: ai selectat o țintă? La un simplu Enter aceasta apare în „vizorul” tunarului (mai degrabă cameră video decât vizor), iar la o apăsare pe tasta „Space” ajunge fier vechi. Și asta nu contează dacă tragi din mers, bate vântul ori tancul se hudurcăie din cauza terenului stâncos. Nu contează, pentru că ești asistat de un calculator ce-ți oferă totul de-a gata, iar tu nu ai de făcut decât să selectezi ținta și să tragi. Din acest motiv, Forrest Gump (un corespondent din SUA) ne-a spus că după ce a făcut poze la toate tancurile inamice (cu „Enter” și „Space”) a primit o mulțime de medalii, ba chiar a și avansat în grad!

Ei bine, așa ceva nu se întâmplă și aici. În anii '40 nu se descoperiseră circuitele



Ouch! Am crezut că pot face față la trei inamici, în câmp deschis.



Nici nu arunc bine un inamic în aer, că e selectat automat altul. Dar așa și trebuie, că uite, trage în mine.

integrate, iar peste tot domneau dispozitive mecanice, foarte sensibile la uzură, lovituri și șocuri. În acest context, a distruge un tanc inamic era o adevărată problemă de îndemânare.

De pildă, niciodată nu poți fi sigur că ai pus într-adevăr ținta pe inamic. Dispozitivul de ochire a fost setat pentru a lovi cu exactitate până la 1500 de metri. Dar această valoare este valabilă când lupta se desfășoară pe teren neted, pe când majoritatea luptelor din PC au loc pe câmpuri foarte denivelate. Chiar și așa-numitele „străzi” sunt destul de încălcite, fără să mai punem la socoteală gropile cauzate de obuze (până a juca Panzer Commander nu credeam că poate exista ceva mai rău decât șoselele noastre).

Aceasta implică un alt mod de abordare a luptei față de iM1A2, pentru că dacă tragi din mers șansele de a-ți ochi inamicul sunt de 1 la un milion. Și nu pentru că nu-ți vezi adversarul, ci pentru că blindatul tău se balansează de parcă ar fi o bărcuță pe furtună și nu o măgăoaie de zeci de tone. De multe ori mi s-a întâmplat să merg pe șosea, să apuc (prin minune!) să pun ținta pe un adversar și, când să trag..., oops, a fost un mic dâmb!

Dar să nu sperați că opririle lugi și dese sunt cheia marilor succese. În misiunile de atac, inamicul te așteaptă liniștit după un colț, după niște tufișuri etc. și are țeava îndreptată spre direcția din care vii. Ca să-l distrugi, trebuie mai întâi să vii în viteză, să îți alegi un loc „strategic”, apoi să frânezi brusc și să aștepti ca tancul tău să nu se mai balanseze. Apoi începi să manevrezi tunul. De fiecare

dată la această manevră mi se pare că turela se mișcă încet, foarte încet, în timp ce-l văd pe celălalt că face același lucru. Când cred că totul este OK (cum am spus mai sus, nu poți fi deloc sigur pe aparatul de ochire) dau comanda „foc”.

De multe ori se întâmplă ca proiectilul să nimerească la jumătate de metru de ținta vizată, suficient de aproape pentru a-ți da destui nervi să distrugi monitorul. Ai două posibilități. Dacă inamicii nu au tras și sunt în număr mare, trebuie s-o iei din loc: se reia toată operația aproape de la zero. Numai că distanța de tragere va fi mai mică, ceea ce va face acțiunea mai sigură, dar și mai palpitantă. Altă opțiune ar fi să rămâi pe loc și să corectezi tirul, nu înainte de a încărca tunul. Dar față de tancurile din zilele noastre, care au un robot special pentru încărcat obuzele, în anii '40 această sarcină revenea unui membru al echipajului. Însă a manipula obuze de 4 kg nu e o treabă ușoară, iar până a avea tunul încărcat



„Stăpânu' dealului”! „Tovarășe, ori urci repede dealu', ori ajungi în batalionu' disciplinar!”

trece mult timp, destul de mult pentru a ajunge în rai înainte de a spune „foc”.

Un ingredient de bază: feelingul

Față de alte categorii de jocuri, în cazul simulatoarelor cel mai mare accent se pune pe grafică. La acest capitol Panzer Commander îmi aduce aminte de Silent Hunter, prin rezoluție și prin calitatea texturilor. În plus, felul în care arată interioarele tancurilor și cum a fost renderizat câmpul de luptă îți dă senzația că ești într-un film documentar de pe Discovery Chanel.



Pe lângă faptul că sunt înguste, podurile de aici nu au balustrade. În plus, inamicul are țeava îndreptată spre mijlocul lor.

Panzer Commander este primul simulator din seria „Digital Combat Series”, așadar e important de analizat engine-ul 3D. Dacă aveți accelerator grafic puteți arunca o scurtă ocheadă în opțiunea „View Vehicles”. Veți observa astfel că unitățile sunt bine reprezentate grafic. Am scris „scurtă ochiadă”, dar am greșit, pentru că sunt oferite 42 de unități de condus, plus alte 22 „de decor”. Tancuri? Nu numai, pentru că apar și camioane, transportoare blindate, mașini de recunoaștere, dar și autotunuri anti-tanc. În afară de acestea, în anumite misiuni poți să distrugi și clădiri, poduri și fortărețe.

Dar după ce admiri în voie ditamai mastodonții de oțel și treci la jocul propriu-zis, o să fii puțin dezamăgit. Nu pentru că grafica în sine e mai slabă decât la alte simulatoare (aș spune chiar că e mai bună decât cea din Red Baron II), dar rezoluția slabă taie din realismul jocului. În plus, e destul de greu să distingi un inamic, deoarece culorile prezente în joc sunt destul de puține la număr.

Totuși peisajele sunt destul de frumoase, și un „external view” captează cu siguranță atenția. Și nu numai datorită clădirilor și copacilor bine realizați, ci și animației tancului. Privit din lateral, se vede cum roțile se mișcă în jos sau în sus, în timp ce se rotesc neîncetat. Apoi, după ce ai tras, la vârful tunului apare o dâră de fum ce este apoi luată ușor de vânt. Comandantul poate ieși pe jumătate din turelă, poziție din care vede împrejurimile... dar și țeava de „n” metri.



Luptele se duc și prin zone mai puțin obișnuite. De pildă prin coloși industriali ce scot un fog numai bun de mascat apărătorii.

Concurentul direct a lui Panzer Commander este iPanzer (prezentat în numărul trecut), care este foarte slab la capitolul explozii și bubuituri. În Panzer Commander se vede cum obuzul se desface la destinație într-o mulțime de șrapnele, de crezi că inamicul se ține de focuri de artificii. Dacă se întâmplă să nimerească prin tufișuri sau păduri, efectul frunzelor zvârlite prin aer e destul de interesant.

Toate acestea te fac să trăiești destul de intens (față de celelalte tanksim-uri) toate misiunile. Și a fost o muncă enormă pentru a crea...

Peste 200 de misiuni bine gândite

Indiscutabil, la crearea lui Panzer Commander a fost folosită baza de date culeasă pentru Panzer General. Ca și în PG, aici ai o groază de misiuni, de la stepele Rusiei până la țărmurile Normandiei sau deșerturile Africii de Nord. Campanii? Nu mai puțin de 6: trei cu rușii și trei cu germanii. Dar nu în orice fel de batalion, ci în cele mai temute ale celui de-al doilea război mondial, și nu în simple ciocniri armate, ci tocmai în bătăliile decisive, care au marcat cursul războiului.



În funcție de teren, Tiger-ul își schimbă vopsea. Dar năravul niciodată.

De pildă, în prima campanie cu nemții ai sarcina de a cuceri Franța printr-o invazie din Belgia. A fost o surpriză pentru francezi prin faptul că tancul (piesa principală de atac a nemților) nu se poate manifesta total prin păduri și prin relief stâncos, peste tot existând pericolul unei ambuscade – pericol prezent și în campanie. Tot aceasta continuă cu Frontul de Est, front care era o sperietoare pentru trupele germane, și se termină în Ardeni, ultima ofensivă a nemților, care la început s-a dovedit a fi promițătoare, dar care s-a terminat mai apoi cu un mare eșec.

În campania din Africa faci parte din temutele Afrika-Korps, mai exact din elita acestora, divizia 21 de blindate. Aceasta se află sub comanda directă a genialului feld-mareșal Ervin Rommel, care zi și noapte comanda contra-atacuri, deși era depășit numeric. Nu mai e nevoie să spun, luptele de aici sunt extrem de grele, mai ales că istoria

German Vehicles

PzKpfw 38t Skoda
PzKpfw III ausf. F
PzKpfw III ausf. G
PzKpfw III ausf. H
PzKpfw III ausf. J
PzKpfw IV ausf. F2
Marder
PzKpfw IV ausf. G
PzKpfw IV 'Tiger' ausf. E
PzKpfw V 'Panther' ausf. D
PzKpfw IV ausf. H
PzKpfw V 'Panther' ausf. A
PzKpfw V 'Panther' ausf. G
PzKpfw IV ausf. J
PzKpfw IV 'Tiger II' ausf. B

(Non-Drivable)

SdKfz 251/1
Opel Blitz Truck
SdKfz 231
Sturmgeschutze 'Stug' III
Jagdpanzer V 'Jagdpanther'
Jagdpanzer 38t 'Hetzer'

American Vehicles

M24 'Chaffee'
M4A3 'Sherman'
M26 'Pershing'
M4A3E8 'Sherman - Easy Eight'
M4A3E2 'Jumbo Sherman'
M4A3E2/76 'Jumbo Sherman 76mm'

(Non-Drivable)

M16 Half Track
GMC Truck
M2 Half Track
M10 Tank Destroyer
M18 Tank Destroyer
M8 'Greyhound'
M36 Tank Destroyer

British Vehicles

Matilda Mk. II
Cruiser Mk. VI 'Crusader I'
Valentine Mk. IX
Churchill IV
Cruiser Mk. III 'Cromwell I'
Cruiser 'Comet'
Cruiser Mk. VIII 'Cromwell III'
Cruiser Mk. VIII 'Cromwell IV'
Firefly
Cruiser Mk. VIII 'Cromwell VII'

(Non-Drivable)

GMC Truck
Bren Carrier
Daimler-Benz Armored Car
Sexton
Achilles Tank Destroyer

Russian Vehicles

BT-5
BT-7
KV-1A
T34/76A
T34/76B
KV-1C
T34/76C
KV-1S 'Skorostnoy'
KV-85
IS-II 'Iosef Stalin'
T34/85

(Non-Drivable)

BA-6
GMC Truck
SU-85
SU-100



Umbrele dau un farmec deosebit jocului și sunt realizate foarte bine.

le-a acordat un loc aparte. Astfel, nemții au fost opriți la numai câteva zeci de kilometri de Alexandria, într-o bătălie în care s-a luptat pe viață și pe moarte. Cei ce au curățat apoi câmpul de luptă s-au simțit atât de deprimați, încât au crezut că nu vor supraviețui războiului. Însuși W. Churchill – mare înverșunat împotriva naziștilor – și-a declarat admirația față de Rommel în fața Parlamentului Britanic. A făcut acest gest, deși știa că-i va aduce numeroase critici – cum, el care a spus „ori nemții ori noi” le recunoaște meritele!? Această campanie se termină cu luptele din Franța de după debarcarea Aliaților.

La prima vedere, luptele cu a doua divizie de blindate par mai puțin semnificative. Polonia, Rusia Centrală, Normandia. Dar să nu uităm că pe coasta Franței un grup de numai cinci tancuri a distrus un batalion advers! Așadar, deși nu poate părea foarte grea, cea de-a treia campanie germană are misiuni extrem de exigente, prin care ți se cere să faci

aproape imposibilul, mai ales că lupți în bătăliile în care nemții au pierdut.

În tabăra rușilor a existat ideea înaintării cu orice preț, chiar dacă acesta înseamnă pierderi însemnate de material uman. Așadar ori faci față inamicului fortificat, împotriva căruia ești trimis tam-nesam, ori vei ajunge în lista „atrocităților agresiunii fasciste în războiul împotriva țării mamă, Rusia”. În toate cele trei campanii faci parte dintr-una din diviziile de elită ale armatei roșii, Armatele de gardă 5, 8 și 12, începând de la contraatacul armatei sovietice. În toate trei vei participa la operațiunea „Citadela”, care a rămas și până astăzi cea mai mare bătălie dintre tancuri. Asta, după ce ambele tabere s-au pregătit imens pentru „anihilarea totală” a celuilalt. După aceea, vei avea ocazia să treci și prin România.

De-a lungul campaniei, plutonul pe care-l comanzi poate deveni mai experimentat. Dar asta nu înseamnă că misiunile vor fi mai grele, deoarece s-a urmărit creșterea gradată a dificultății. Chiar și fără aceasta, trupele veterane nu trebuiesc pierdute, deoarece se vede clar diferența dintre noii recruți și maestrul războiului, îndeosebi la tirul de la



distanță mare. Dar echipajele nu pot fi distruse numai în totalitate – adică atunci când tancul lor e distrus – ci și individ cu individ. De pildă, într-o bătălie mi-a fost omorât tunarul, iar în următoarea am primit un neofit. Astfel, a rezultat un tanc care știa cum și când să se camufleze sau să se apropie, dar care rata de multe ori.

Pe lângă cele 24-27 misiuni ale fiecărei campanii, mai sunt și alte 10 pentru cele patru părți: germană, rusă, britanică și engleză. În plus, mai sunt disponibile misiuni multiplayer de genul pluton vs. pluton, echipă sau deadmatch.

Dacă 200 de misiuni vi se pare puțin (deși sunt bine gândite

petru a genera o mulțime de ambuscade) puteți pune mâna pe editorul de scenarii, unde talentul este îngrădit numai de dimensiunea hărții: maxim 4 km (pentru comparație, inamicii pot fi distruși dacă nu sunt mai departe de 1,5 km).

Interesant este AI-ul. În general, inamicul tău bine pitit și are tunul îndreptat spre partea de unde se așteaptă să vii pe șosea. Dar înaintea unei misiuni poți seta un drum prin waypointuri. Fie alegi zonele lăutralnice, și atunci îl surprinzi tu pe el, echipajele tale sunt mai puțin expuse și pot trage fără a fi văzute,

@Campaign: Grossdeutschland

Area of Operations #1: France and Belgium
Baptism of Fire
First Clash
Encounter at Stonne
Counterstrike at Stonne
Stonne Part 3

Area of Operations #2: Tula
On the Road to Tula
Into the Fire
Counterattack at Tula

Area of Operations #3: Belgorod, Ukraine
Fire Brigade
Clash of Arms
Crossroads Firefight
Tank Hunt

Area of Operations #4: Kirovograd, Ukraine
Save our Comrades!
GD to the Rescue!
Midnight Clash
Once More into the Breach

Area of Operations #5: Targul Frumas
Meeting of the Giants
Trouble on the Kalmu
City Fight
King of the Hill

Area of Operations #6: The Ardennes Offensive
Battle for Rodt
Convoy Ambush!
GD's Christmas gift

Campaign: 21st Panzer Division

Area of Operations #1: Cyrenaica
Mersa Berga
Mechili
Tobruk I
Tobruk II
Tobruk III

Area of Operations #2: Sidi Rezegh
Gabr Saleh
The Airfield: Part I
The Airfield: Part II
The Airfield: Part III
South of Sidi Rezegh
Sidi Rezegh: Finale

Area of Operations #3: Gazala
Bir Hachem
The Cauldron
Commonwealth Keep
Knightsbridge
Sidi Muftah
Point 180

Area of Operations #4: Sidi Bou Zid
German Offensive
Night Attack at Sbeitla

Area of Operations #5: Normandy
Hill 61
Lebisey

Area of Operations #6: Lorraine
Butzdorf
Butzdorf Again

Welcome to Ste. Barbara
Stuck in Ste. Barbara
Au Revoir to Ste. Barbara

Campaign: 2nd Panzer Division

Area of Operations #1: Southern Poland
Wysoka
Jadanow
Chabawka
Tomaszow Lubelski

Area of Operations #2: Operation Marita
Strimon Valley
Polikastron
Pinios Gorge

Area of Operations #3: Central Russia
Roadblock
Flanked
Blunt Spearhead

Area of Operations #4: Normandy
Le Mesnil-Adelee, the Attack
Le Mesnil-Adelee, the Counterattack
Le Mesnil-Tove
St. Lambert

Area of Operations #5: The Ardennes
Clervaux
Fe'itsch
Return to Fe'itsch
Bastogne

All files are copyright
© 1998 Strategic Simulations, Inc.®

Campaign: 5th Guards

Area of Operations #1 : Ukraine Border
The Dam Breaks

Area of Operations #2: Voronezh
Gorshechnoe, First Attacks
Voronezh, the Defense

Area of Operations #3: Southwest Front
A Parade In Our Street Too
Forward to Kalach!

Area of Operations #4: Kharkov
Back to Gorshechnoe
To Free Kharkov

Area of Operations #5: The Kursk Bulge
The Crucible
Hold 'Em!

Area of Operations #6: Kiev
Raid on Makarov
Against the SS
Holding Off the Panzers

Area of Operations #7: South Ukraine
Korsun Pocket

Area of Operations #8: Rumania/Hungary
Jassy-Kishnev
Focsani
Road to Budapest

Area of Operations #9: Austria
Vienna

Campaign: 8th Guards

Area of Operations #1: The Ukraine
Baptism of Fire

Area of Operations #2: Mtsensk
Prelude to Glory
Hurrying Heinz

Area of Operations #3: Volokolamsk Highway
And Not to Die
Nadovrashye

Area of Operations #4: Kursk
A Line in the Steppe
Backs to the Wall
Swan Song of the Panzers

Area of Operations #5: Operation Rumyantsev
Southbound
Olshany
Once more into the Breach

Area of Operations #6: Zhitomir-Berdichev
Pursuit to Kazatin

Area of Operations #7: Lvov-Sandomierz
Breakthrough
Hold that Tiger

Area of Operations #8: Vistula-Oder
Reaping the Whirlwind
To the Banks of the Warta
Area of Operations: Vistula-Oder

Area of Operations #9: Pomerania
To the Baltic

Area of Operations #10: Berlin
One More River to Cross

Campaign: 12th Guards

Area of Operations #1: Moscow
First Blow: Kalinin

Fleeting Chance
Backs to the Wall
To the Brink
Not a Step Back
Cold Hard Facts
White Mammoth

Area of Operations #2: Demyansk
Mammoth Stampede
Endangered Species

Area of Operations #3: The Orel Salient
Operation Rumyantsev
Keep On Pushing
Drive on Karachev

Area of Operations #4: Zhitomir-Berdichev
Christmas Attack
Berdichev

Area of Operations #5: Western Ukraine
Lvov-Sandomierz: The Attack
Lvov-Sandomierz: The Defense
To the Carpathians!

Area of Operations #6: Carpathian Mountains
From Here On Up...
Upward and Onward
Into the Valley

Area of Operations #7: Czechoslovakia
Yaslo-Gorlice
Across the Vistula

All files are copyright
© 1998 Strategic Simulations, Inc.®

dar apare riscul să nu te încadrezi în timp și totul să fie aproape degeaba. Însă dacă ai în subordine veterani și te crezi în stare, poți s-o tai pe drumuri. Mare atenție la tufișuri, păduri, clădiri etc., unde trebuie să reduci din viteză. Dar un pluton expert va ști cum să străpungă rapid liniile inamice, mai ales prin distrugerea comandantului detașamentului advers. Această măsură are ca efect panica în rândul celorlalți care se retrag în grabă și se expun.

La calcularea vitezei, și deci și a waypoints-urilor trebuie ținut cont și de tancurile proprii. Asta pentru că motoarele acestora nu pot funcționa mult timp la puterea maximă și se pot supraîncălzi – mai ales în Africa. Dacă nu se reduce din viteză, motorul tancului respectiv poate ceda și acesta va rămâne pe câmp. O altă problemă – care se pune la modelele mari – este cea a rezervorului subdimensionat. Aceasta implică mersul la viteză economică (care, evident, nu e cea maximă) și la limitarea manevrelor de eschivare din fața inamicilor. Așadar tancurile grele sunt mai sigure, dar nu e sigur că poți termina misiunea în timpul care-ți este acordat.

O tactică bună este ca un tanc (sau maxim două-trei) să se apropie cu toată viteza de inamici în timp ce execută zig-zaguri pentru a se eschiva. Prin această metodă atrage atenția adversarului, în timp ce celelalte tancuri pot trage nestingherite. Deși este periculoasă, este

cea mai ușoară tactică de a termina acceptabil toate campaniile.

O scurtă comparație

În categoria „sim tank”-urilor, cel mai cunoscut este iM1A2 Abrams. Producătorii acestuia vor lansa iPanzer (despre care am scris în numărul trecut) ce va concura cu PC.



Însă acesta din urmă oferă mai multe campanii, dar cu mai puține scenarii per campanie. Situația este puțin inversă în domeniul graficii: Panzer Commander oferă un câmp de vedere mult mai larg decât iP sau chiar iM1A2, dar paleta de culori e destul de restrânsă și enervantă. Singurul avantaj indiscutabil pe care îl are Panzer Commander este efectul exploziilor, care e mult mai realist decât flăcările paralele din iPanzer. Norii de fum sunt generați destul de bine, în comparație cu

sferele negre întâlnite în iP.

Un alt aspect important este cel al numărului de vehicule ce pot fi conduse. În iP sunt numai 3, pe când la Panzer Commander sunt 42, nu numai tancuri, ci și câteva antitancuri mecanizate.

Personal nu aș vrea să spun negru pe alb „ia-l pe x, aruncă-l pe y”, asta pentru că, deși pornesc de la o temă identică, jocurile diferă total până în cele mai mici amănunte. Eu am ales Panzer Commander, dar din

considerente subiective: numărul mai mare de unități de condus.

Dar cel mai important e acela că, după ce am jucat sute de ore la Panzer General 1 și 2 nu puteam lăsa nepăsător un produs de la aceeași firmă, prin care se simulează tot al doilea război mondial, dar din altă perspectivă.

Generalu'

Nota LEVEL

Producător: SSI
Distribuitor: Mindscape
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM

83

Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

/100

Black Dahlia

Când am auzit acum câteva luni despre acest joc am fost pur și simplu entuziasmat, mai ales că sunt un fan al genului adventure. Black Dahlia te transpune într-o lume plină de mistere, puzzle-uri... lucruri care fac viața de gamer mai interesantă.

Oricine este un fan al jocurilor în care se găsește în egală măsură horror-ul și misterul unei crime ar trebui să cunoască mai în amănunt Black Dahlia. Acțiunea în sine nu este orientată doar asupra renumitului caz Black Dahlia, ci este chiar o călătorie în partea întunecată a vieții. De-a lungul istoriei au existat numeroase cazuri excepționale când diverse crime nu au putut fi soluționate și ucigași în serie nu au fost prinși. Cazul Black Dahlia face parte din seria dosarelor nesoluționate, acțiunea este astfel mult mai interesantă și captivantă.

Just the Facts, Ma'am

Pentru cei care nu știu, iată câte ceva despre lucrurile petrecute în realitate. Elizabeth Short era tânără, frumoasă, dornică de succes – o actriță plină de caracter, dar care din păcate a avut un sfârșit tragic și neașteptat. În ianuarie 1947, corpul ciopârțit al acesteia a fost găsit în suburbiile Los Angeles-ului. Unul din reporterii unui ziar a numit-o „The Black Dahlia”, ca urmare a faptului că tot timpul umbla îmbrăcată în negru și avea un păr la fel de negru precum cărbunele. Viața i-a fost nefericită, iar moartea fulgerătoare și tragică. Criminalul nu a fost prins niciodată și până în zilele noastre – după mai bine de 50 de ani – nimeni nu știe de ce a fost omorâtă sau de către cine.

Uciderea actriței Elizabeth Short este doar unul din elementele în jurul cărora gravitează întreaga acțiune. De la bun început este bine să știți că Black Dahlia nu este o transpunere



Holul unui hotel de cinci stele. Hm, aici domnește un aer romantic și parcă este prezent chiar și conservatorismul acelor timpuri.

a unui fapt petrecut undeva în istorie și nu este un joc demn de laudă datorită acurateții cu care redă istoria – adevărul este aici doar un grăunte de nisip înconjurat de ficțiune, la fel cum este inima unei perle uriașe. Black Dahlia adună într-un singur loc criminali, facinația nazismului cu ocul-tismul și cruzimea acestuia, istoria cavalerilor teutoni sau civilizații antice cu magia practică de acestea. Într-un cuvânt, aici veți găsi tot ceea ce aveți nevoie pentru a vă întreține spiritul de aventurier și de detectiv deopotrivă.

Corupție, cruzime, război psihologic – Oh My!

Take 2 Interactive ne-a adus opt CD-uri pline de o aventură întunecată și după ce am terminat această capodoperă (după o săptămână de nesomn), pot spune cu certitudine că este una dintre cele mai bune jocuri horror realizate până acum. Suspans, crime, corupție, război psihologic, cel de-al doilea război mondial, sacrificiu uman – subiectul acestui joc are tot atâtea fețe cât are un diamant.



Atmosfera este deosebit de importantă în cadrul unor jocuri ca acesta. Personajele au fost atent concepute și realizate.

Povestea gravitează în jurul lui Jim Pearson, un tânăr care de abia a intrat în rândurile organizației COI, o agenție secretă care a luat naștere înaintea celui de-al doilea război mondial și care a fost predecesorul organizației OSS și mai apoi CIA. Jim a fost trimis în Cleveland pentru a investiga diferite cazuri care implicau simpatizanți naziști – care locuiau și lucrau în Statele Unite – și despre care se bănuia că formează a Cincea Columnă, care avea ca scop răsturnarea guvernului american. Prima investigație a lui Pearson are de-a face cu o conspirație pro-nazistă numită The Brotherhood of Thule. Înarmat cu o serie de documente lăsate de predecesorul său și cu dorința pură de a-și servi patria, Pearson încearcă să descopere adevărul despre această organizație.

De-a lungul a șase ani de investigații disperate Jim Pearson va urmări numeroși mafioți, care mai de care mai periculoși, cu scopul de a găsi și distruge un artifact cunoscut sub numele de Black Dahlia.

În termeni mai apropiați nouă, acest lucru înseamnă că vei beneficia de cel puțin 60 de ore de joc (cifra reală este însă situată undeva între 80 și 100 de ore joc), în care veți găsi probabil cele mai brutale puzzle-uri pe care le-am văzut până



Sticla aceea este un pic cam transparentă pentru gustul meu.



Cele opt CD-uri pe care vine Black Dahlia este de fapt un film în care tu joci rolul principal.

acum. Problemele ce trebuie rezolvate vin pe neașteptate și adesea foarte rapid. Adevărata plăcere de a juca constă mai ales în acele situații atât de bine transpuse încât uneori poți avea impresia că toate lucrurile s-au întâmplat aievea. În Black Dahlia veți găsi nenumărate uși secrete, mesaje codificate, cutii enigmatice și o grămadă de ciudățenii. Din fericire, acțiunea nu se limitează numai la a deschide uși sau de a cerceta diferite obiecte, ci există și o parte magică care ține de vise și viziuni. În plus, aici există și un mic gunplay și chiar o șansă de a călători prin sferele binelui absolut.

De asemenea, interfața este o adevărată capodoperă. Totul se poate face doar dirijând



Iată o imagine din scurtele secvențe video. O calitate extraordinară, nu-i așa?

mouse-ul și alegând opțiunile necesare. În modul normal de joc, unghiul de vedere este 1st person. Pentru a te mișca trebuie să dai un clic de mouse pe o săgeată, care te va duce în următoarea secvență (așa cum se întâmpla în Myst). Odată ajuns în secvența următoare, ai libertate deplină de mișcare, putându-te uita sus, jos sau oriunde în jurul tău. Jocul conține o varietate foarte mare de acțiuni, cursorul indicându-ți tot timpul dacă există vreun obiect care se poate cerceta sau lua sau dacă există vreo acțiune pe care o poți realiza. Chiar dacă povestea este de obicei foarte complicată, adesea ai ocazia de a soluționa lucrurile ușor și fără prea mari dureri de cap.

Dincolo de cortină

Între diferitele puzzle-uri și mistere, jocul



Unul din locurile sinistre în care se ascund o serie din cele mai importante mistere ale jocului.



Agentul Jim Pearson încercând cu disperare să dea de capătul acestei povești.

oferă gamerului o grămadă de segmente video foarte bine realizate și care rulează la fel de fluid ca filmele de lung metraj. Majoritatea dintre acestea le-am revăzut mai apoi. În ansamblu fiecare secvență din aceasta realizează un adevărat film. Unul din lucrurile cele mai interesante pe care le aduce acest joc este modul de trecere de la FMV (full-motion video) la 1st person. Este absolut cel mai bun din acest punct de vedere! Punerea în scenă este bună, efectele și sunetele sunt bune iar muzica este super. Într-un cuvânt, Black Dahlia primește multe (multe, multe de tot) puncte pentru atmosferă. Și aceasta din urmă a fost realizată mai ales datorită grijii cu care



Imediat după ce instalezi jocul începi o excursie interesantă în partea cea mai întunecată a vieții.

s-au conturat diversele personaje din joc. Totul, începând de la îmbrăcăminte până la look-ul personajelor a fost îngrijit proiectat și realizat după un design specific anilor 40. Printre aspectele inedite este și fereastra prin care poți călători la diferite locații. Pe o masă reprezentată real sunt așezate diferite poze ale locurilor unde poți călători, făcând doar un simplu clic de mouse. Poate modul acesta de a călători în diferite locuri este cunoscut unora dintre noi, însă modul de realizare este foarte reușit și prin aceasta se diferențiază de tot ce am văzut până acum.

Unii gameri s-ar putea să aibă însă reale probleme cu sfârșitul lui Black Dahlia. Nu există decât doar două posibilități: fie jocul se termină prin învingerea răului și Black Dahlia este distrus, lumea continuându-și viața monotonă, fără să afle niciodată că era

cât pe-aci ca un psihopat criminal să preia conducerea întregului pământ. Cealaltă variantă? Ei bine... știți și voi. Oricum, în ambele cazuri aș fi dorit să-i fie acordată ceva mai multă atenție eroului cu care am călătorit atât de departe și am luptat atât de greu. Aș fi vrut să știu ce s-a întâmplat în final cu bietul și bătrânul Jim. Dar acesta este un aspect minor. Într-un joc în care îți sunt oferite atât de multe de multe lucruri este greu să depistezi



Unul din numeroasele locuri în care trebuie să descoperi lucruri mărunte dar și foarte importante. Un birou despre care poți jura că există în realitate.

elemente prin care să poți face o diferențiere clară.

Pe scurt, Black Dahlia obține de la mine cea mai mare notă pentru un joc de aventuri și în același timp o recomandare din adâncul sufletului. O dată cu aceste cuvinte vă mai amintesc că trebuie să fii destul de în vârstă și de copt pentru a putea face cunoștință cu această aventură întunecată în care intri imediat ce instalezi jocul. S-ar putea să devii chiar obsedat de ceva ce poate n-a existat niciodată!

Mr. President



Peste tot în joc domnește un design și o grafică desăvârșită.

Nota LEVEL

Producător: Take 2 Interactive

Distribuitor: GT Interactive

Hardware: Pentium 120, 16 MB RAM

Placă 3D: Nu

Multiplayer: Nu

Platformă: Win95

95

/100

Oddworld: Abe's Oddysee

O lume care-și merită numele: **ODDWORLD**. Într-o lume condusă de adevărați baroni ai cărnii, rasa ta este amenințată a deveni umplutură de hamburger-i. Sună ciudat?

Bine ați venit în **ODDWORLD** (un univers ciudat), un nou stil de joc într-o lume a interacțiunii. Comunică cu personajele, distruge inamici și rezolvă tot felul de puzzle-uri ciudate.

Cu toate că cei ce se fac vinovați de apariția acestui joc, adică cei de la *GT Interactive*, susțin că au combinat toate stilurile de jocuri într-unul singur, adevărul gol goluț nu este chiar așa. *Abe* este un side-scroller, asemănător cu *Prince of Persia*; ceea ce-l face special sunt îmbunătățirile aduse la un astfel de joc.



Sub clar de lună se aude o serenadă ... *Abe* părăsește focul de tabără pentru a se salva din fața inamicilor plini de cruzime.

După cum vă dați seama, jocurile arcade nu necesită prea multă gândire, acest lucru constituie și unul din motivele pentru care multora le place acest gen. Intri, împuști câțiva extraterestrii sau îi arunci în aer, fugi de anumiți monștri nu tocmai amabili și părăsești jocul când ai pierdut toate viețile. Simplu?



Unul dintre marile temple prin care *Abe* își va face plimbarea de seară.

Jocul se bazează pe cele mai bune reflexe ale jucătorilor, pe cele mai rapide degete și pe cele mai suple încheieturi ale mâinii – cam la asta se rezumă tot. Așadar, nu trebuie să ne așteptăm la prea multă strădanie din partea neuronilor, care se vor relaxa total. *Abe* a fost o adevărată surpriză pentru noi, aducând o nouă dimensiune jocurilor side-scroller. *Abe* este un personaj care (pe lângă obșnuitul sărit, alergat, dat de-a dura, aruncat, lovit și tras de manete) mai și vorbește puțin, mai și fluieră și scoate și sunete mai puțin plăcut mirositoare (sper să înțelegeți depre ce este vorba, dacă nu, dați-ne un telefon), muzica constituie și ea unul din cele mai importante elemente ale jocului.

Specialiștii de la NASA, care au găsit bacterii într-o piatră de pe Marte, ar fi complet uimiți de AI-ul (Artificial Intelligence sau Alien Intelligence?) din joc.



Aceasta este fabrica în care lucrează *Abe* ca ... om de serviciu. Mai bine zis sclav. Fabrica de carne RuptureFarms.



Capătul lanțului torfic

Nu m-am mirat la găsirea unor elemente de aventură sau de RPG în joc, nu după ceea ce au promis cei de la *GT Interactive*. Ceea ce m-a deranjat cel mai mult a fost afirmația cam prea îndrăzneată din partea firmei, și citez: „*La orice joc ai butonat vreo dată și transformă-l în cel mai tare joc!*”. Pe chestia asta ne-am distrat destul de bine. M-am bucurat să găsesc elemente de quest și PRG într-un side-scroller, dar asta nu face *Oddworld* nici pe departe cel mai tare joc. Dacă jocurile medii side-scroller ar fi, ca să zic așa, un mic copil, *Abe* nu a trecut de faza de adolescent.

În mare, puzzle-urile sunt simple: în general, scopul este de a ucide gărzile, de a evita bestiile ucigăse, sau a face alți Mudokon-i, ca tine, să te urmeze până la un portal și, deci, să scape. Câteodată totuși, va dura ceva până



Abe se pregătește să folosească un dozator de grenade pentru a face rost de o grenadă (duh!), pentru a-i omori pe dușmani, pentru a câștiga, pentru... Somebody stop me!



„A nu se vorbi cu muncitorii” – astfel de pancarte comuniste am mai văzut și noi, așa că nu reprezintă o noutate în domeniu.

veți realiza cum trebuie rezolvate problemele. Pe lângă toate acestea, se mai adaugă și scenele de arcade care vor aduce și ele un nou nivel de dificultate jocului, s-ar putea să te descurci perfect, dar dacă nu cunoști toate șmecheriile din nivel (unde și cum să sari, de ce manetă să tragi, unde să fluierei etc.), nu ai nici o șansă să câștigi. După cum mulți probabil știți, personajul poate și vorbi, este o noutate, dar nu revoluționează lumea jocurilor de acest gen. Abe are nouă sunete în repertoriul său: el poate spune „Hello”, „așteaptă”, „urmează-mă” prietenilor săi sclavi. De asemenea poate incanta pentru a deschide anumite portali sau anumite secrete din joc. Mai poate fluiera, mârâi și râde. Jumătate din aceste sunete sunt necesare jocului, iar cealaltă jumătate este doar pentru distracție, de exemplu Abe va mârâi doar când se va ciocni în fugă de un zid (ca în *Prince of Persia*). Pentru a nu trece în umbră intrigă jocului, să vedem despre ce e vorba...

În joc

Abe, deja menționat, este într-o oarecare măsură tipul clasic de extraterestru, adică mic și verde, însă modul în care vorbește și se poartă îl fac irezistibil. Rasa din care face parte se numește Mudokon. După cum ne prezintă și secvența de intro, Abe și toți cei din rasa lui sunt sclavi și lucrează pentru șefi. La un moment dat, Abe află că toată rasa sa va fi exterminată și transformată în „prânz”, la fel ca alte două rase. Viața lui Abe nu e tocmai una din cele mai fericite, el făcând parte dintr-un



După cum se observă decorul și mediul în care se desfășoară acțiunea este foarte variat.

grup de aproximativ 100 de Mudokons ce se ocupă cu curățenia în cea mai mare fabrică de prelucrare a cărnii de pe planeta Oddworld, și anume, Rupture Farms. După ce află despre nenorocirea ce-l așteaptă pe el și pe ai lui, Abe se decide să evadeze și să salveze cât mai mulți Mudokons de la pieire. Aici intervii tu: va trebui să-l ajuți pe Abe să evadeze din Rupture Farms, să treacă cu succes prin aventurile din păduri și sălbăticie, pentru ca în final să găsească vechile temple ale poporului său. Pentru a ajunge în păduri și, deci, pentru a părăsi de tot Rupture Farms, Abe trebuie să salveze cât mai mulți Mudokons din cei 99 rămași în fabrică. În cele din urmă, Abe este capturat de marele șef și va fi readus în Rupture Farms – de aici depinde de tine dacă Abe va supraviețui sau nu.

McChicken

Cel mai tare punct al jocului este că oferă minim 40 de ore de joc. Chiar și fanaticii de „jocuri” arcade – care, cu mult efort, dau gata un side-scroller într-un weekend vor fi obligați să-l joace vreo 4 zile, și poate chiar mai mult dacă vor să salveze toți Mudokon-ii, și nu doar să meargă ca prin unt fără să le pese de pielea nimănui, ci doar de a lor. Cei de la *GT Interactive* promit să scoată pe piață o adevărată „quintologie” în lumea *Oddworld* – mai pe românește 5 (cinci) jocuri. Fiecare continuare va avea un alt erou la fel de ... diferit ca și Abe, fiecare cu o misiune pe cinste.

Dacă în cele din urmă ajungi la concluzia că-ți place *Abe's Oddysee*, înseamnă că trebuie să aștepti cu nerăbdare o nouă aventură de acest gen, și, bineînțeles, un preview în Level.

În mare, vă așteaptă un joc plin de umor, grafică mai mult decât acceptabilă relativ la standardele actuale; filmele dintre nivele au o calitate peste medie, oricum nu vă lăsați păcăliți de ceea ce susțin cei de la *GT Interactive* (un joc pe gustul dumneavoastră ce combină toate stilurile), *Oddworld* rămâne un side-scroller, ce e drept unul evoluat.



După cum vedeți, jocul seamănă și cu Lemmings. După ce aduni o ceată de Mudokon-i deschizi un portal și ... Supercalifragilisticexpialidocious ... i-ai salvat.

Partea de RPG (sau adventure) nu a făcut *Abe's Oddysee* să revoluționeze lumea jocurilor, și nici să schimbe viața unui gamer ce cunoaște RPG-urile sau jocurile de aventură. Pentru cei care adoră jocurile arcade, acesta de față este unul dintre cele mai tari aflate pe piață; dacă nu sunteți un fan al arcade-ilor s-ar putea nici să nu-l băgați în seamă ... deși ar merita efortul.

Ingredientele ...

Promise de cei de la *GT Interactive* se vor ridica la cele de cea mai bună calitate.

Aveți la dispoziție un joc A.L.I.V.E. (vezi mai sus). Calitatea graficii din joc este aproape identică cu cea din secvențele animate dintre nivele. Personajele au o personalitate destul de evoluată. Marea noutate a jocului o constituie GameSpeak-ul, capacitatea de a vorbi cu alte personaje în real-time, precum și ShadowPlay, posibilitatea de a te ascunde în umbră.

Puzzle-uri excelente care vă vor solicita ambele părți ale creierului. O parte pentru puzzle-urile de abilitate și viteză și o parte pentru puzzle-urile ce necesită o anumită inteligență.

Jocul nu va fi încărcat cu tot felul de meniuri, inventare sau scoruri. Jucătorul are vieți infinite și posibilitatea de a salva în anumite locuri din joc.



Hai să tragem de maneta asta și să vedem ce se ... Whoops!... Tocmai am măcelărit un dușman.

Pentru fiecare puzzle există mai multe căi de rezolvare și deciziile pe care le luați de-a lungul jocului vor afecta povestea și finalul acesteia. În cele din urmă, muzica este întotdeauna în concordanță cu acțiunea și nu doar muzică de fundal.

Distracție plăcută!

Sergiu

Nota LEVEL

Producător: Oddworld

Distribuitor: GT Interactive

Hardware: Pentium 166, 16 MB RAM

Placă 3D: Nu

Multiplayer: Da

Platformă: Win95

90

/100

Ăsta da joc!
Te solicită la
maxim.



Sanitarium

Printre jocurile cele mai ciudate ale acestui început de an se numără și **Sanitarium**. Pătrunzând într-o lume bizară, condusă după alte legi decât cele cunoscute nouă, gamerul trebuie să suporte pe parcursul a numeroase ore de joc, coșmarul unei lumi subjugate.

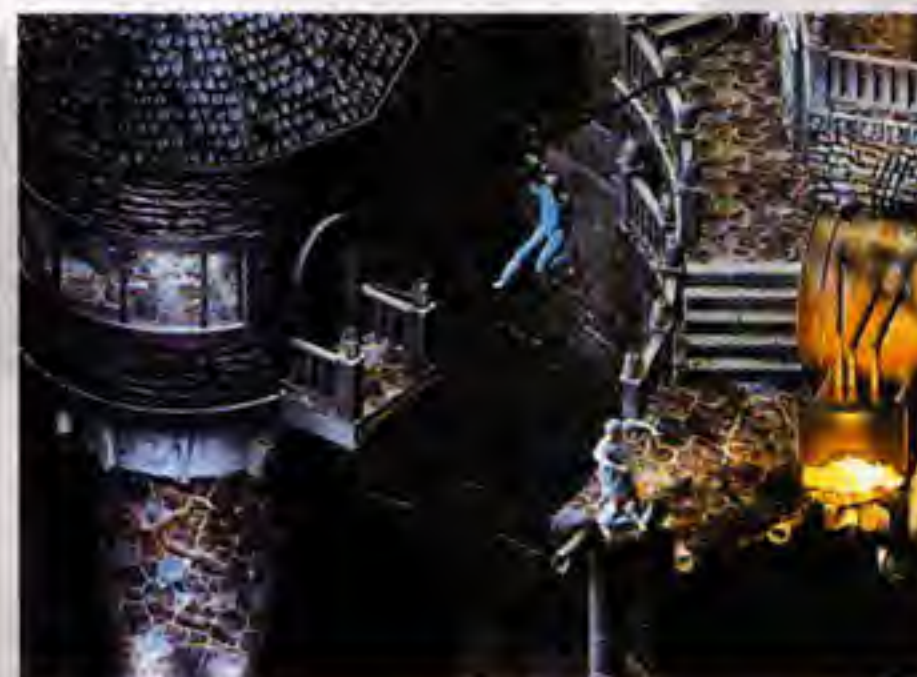
Ușor îți revii în simțiri și deschizi încet ochii. Corpul te doare din toate încheieturile și... Ce s-a întâmplat? Dintr-o dată mintea îți este asaltată de o mulțime de amintiri vagi. Un telefon sunând, un mesaj de o importanță majoră, iar apoi... un accident de mașină. Zgomote ciudate se fac auzite și după aceea din ce în ce mai clar strigătul unor oameni, râsul lugubru al altora... Instinctiv duci mâinile la față... Bandaje? Întregul cap îți este bandajat și doar ochii și gura îți sunt descoperite. Este acesta un coșmar? Este oare realitatea? Ești cumva nebun sau aceasta este... moartea? Brusc adevărul crud te învăluie și îți dai seama că nu știi cine ești și nici măcar nu știi care-ți este numele.

Așa începe povestea bizară și cutremurătoare a jocului *Sanitarium*, realizat

de *DreamForge*. Poate numele acesta nu vă spun prea multe, însă dacă ați urmărit cât de cât piața jocurilor este imposibil să nu vă aduceți aminte de titluri ca *Anvil of Dawn*, *Chronomaster* și *Warwind*. De data aceasta *DreamForge* lansează un joc unic în care ai ocazia de a intra într-o aventură bizară, cu un scenariu coborât parcă dintr-un film horror.

Oamenii dincolo de realitate

Este de ajuns să privești de câteva ori acest joc pentru a te convinge că ai în fața ta o capodoperă grafică. Prezentat dintr-un unghi izomteric, personajul se mișcă liber și nestânjenit utilizând o schemă similară celei din *Crusader: No Remorse*. Cursorul mouse-ului amplasat pe un obiect sau persoană îți indică dacă poți folosi comenzile Use



Un pic de acrobație nu strică nimănui. Totul este extrem de bine realizat. Cele mai mici detalii au fost create foarte atent.

(Folosește) sau Talk (Vorbește). Așadar, interfața este una des folosită în jocurile de acest gen, permițând gamerilor să navigheze extrem de ușor prin acest univers nou și ciudat.

Cu siguranță că mulți vor fi pur și simplu încântați de cum se prezintă *Sanitarium*. Este acel gen de joc în care stai în fața monitorului și nu te mai sature să privești designul deosebit de reușit, cu toate minunățiile arhitecturale.

Bineînțeles, scopul este de a afla în cele din urmă cine ești, de ce ai ajuns în această lume plină de psihopați și cum poți găsi calea spre libertate. În cele 9 episoade ale jocului vei întâlni peste 80 de personaje care mai de care mai ciudate. Animațiile și grafica 3D te fură adesea, ducându-te dincolo de orice închipuire. Bineînțeles că întreaga atmosferă este întreținută și de sunete și de efectele



O excursie prin grădini, păduri și culturi agricole poate fi foarte util oricărui gamer. Oricum, atenție sporită deoarece se pot întâmpla multe chiar și pe un astfel de teren.



OK, am ajuns și la biserică. Da-n loc să dau de preot cred că am dat de naiba. Vă dau un sfat prietenesc: alegeți-vă atent biserica la care mergeți.

speciale care sunt absolut de cea mai bună calitate. Zgomotole sunt foarte variate! Nicăieri în *Sanitarium* nu veți găsi două sunete la fel. Înaintând în joc este imposibil să nu te întrebi dacă vei avea vreodată ocazia să dai de sfârșit și să afli cu adevărat cine ești. Acțiunea se complică adesea foarte mult și mai că nu poți face față amalgamului de mistere.

Un scenariu deosebit

Într-un cuvânt, *Sanitarium* duce gamerul într-o atmosferă deosebit de incitantă, înțesată de o mulțime de personaje coborâte parcă dintr-un coșmar scris de Stephen King. Oricum, una peste alta acesta este cel de-al treilea joc lansat de către ASC în ultimul an în care personajul principal se trezește și nu știe cine e și de unde vine. Ciudat, nu-i așa? Mai că nu te poți abține să nu te gândești că firma asta are ceva cu bolnavii mintal.

OK, eroul principal a suferit un accident de mașină. Dar după aceea ce s-a mai întâmplat? Dar înainte? Întregul joc este de fapt o căutare continuă a unor piese ce trebuie îmbinate pentru a afla în cele din urmă care este povestea personajului. Așadar, într-o experiență coborâtă parcă din universul operelor lui Kafka, trebuie să descoperi porțițe care să te conducă spre finalul poveștii. Echipa producătoare a descris *Sanitarium* ca fiind un fel de întâlnire între Schwarznegger și extraterestri – dacă asta vă spune cât de cât ceva. Gândiți-vă numai la copii mutanți; la suspine și șoapte; la coșmaruri; conspirații; deziluzii; gândiți-vă la clovni criminali... Sau



Hm, clovnul ăla cu satâr-u-n mână numa' bine nu vrea să-mi facă. Și după privirea fixă pe care-o are, aș putea zice că vrea să mă înghită.

gândiți din nou!

Producătorii nu și-au propus neapărat realizarea unei tehnologii supersofisticate, cât producerea unui joc asemănător cu o carte. Începi să citești și după 30 de secunde uiți că mai citești. Ești acolo!

În momentul în care un produs poate ține un gamer în fața calculatorului ore în șir, atunci este cu siguranță reușit. Cei care au plăcerea

de a pune mâna pe un joc plin de suspans și de lucruri dinamice și interesante nu ar trebui să rateze un joc ca *Sanitarium*. Este un 3rd person reușit și incitant.

Mr. President



Uneori, eroul nostru stă așa de nedumerit încât ai putea crede că l-a lovit trăsnetul. Nici nu-i de mirare, căci e un joc în care dai numai de bolnavi mintal.

Nota LEVEL

Producător: DreamForge
Distribuitor: ASC Games
Hardware: Pentium 166, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: Win95

92

/100



CHEAT CODES

Armored Fist

În timp ce jucați, țineți apăsată tasta [BACKSPACE] și tastați „kyle”. Meniul principal va avea acum opțiuni pentru benzină, reîncărcarea armelor și pentru repararea stricăciunilor.

Batman Forever

După ce începe jocul o doamnă zice „Game Activated”; tastați mai apoi „LULLABY”. Apăsați apoi F10 pentru a omorî toți inamicii dintr-o lovitură și mai apoi veți putea folosi armele lor.

Battle Arena Toshinden

În meniul principal tastați următoarele:

- GIMMEJIM** - boss code
- VIRTUAL1** - perspectivă first person
- VIRTUAL2** - perspectivă first person fără ca să fie afișate armele
- FUNNYHEADS** - capete mari
- LIFEISUNFAIR** apoi control și o tastă numerică - taste speciale de mișcare

Captain Claw

- MPBUNZ** - Îl face pe Claw puternic
- MPFRANKLIN** - Sabie magică
- MPPENGUIN** - Sabie de gheață
- MPAPPLE** - Sănătate maximă

- MPGANDALF** - Magie maximă
- MPFREAK** - Catnip
- MPKFA** - God mode
- MPLOADED** - Muniție maximă
- MPSTOPWATCH** - Afișează timpul care s-a scurs de la începutul nivelului
- MPPOS** - Arată poziția globală
- MPFPS** - Rata framelor
- MPNOINFO** - Afișează informații pentru aproximativ 4 cheat-uri
- MPLITH** - Logo-uri și muzică de la Monolith
- MPMONOLITH** - La fel ca cheat-ul de mai sus
- MPLOGO** - La fel ca mplith și mpmonolith
- MPMOONGOODIES** - Moongoodies ON/OFF
- MPSPOOKY** - Îl face pe Claw invizibil față de inamici
- MPHAUNTED** - Transformă inamicii în stafii
- MPSHADOW** - Îl transformă pe claw într-o umbră
- MPSUPERTHROW** - Mod Super Throw
- MPHOTSTUFF** - Sabie de foc
- MPWIMPY** - Claw este slăbit



- MPJORDAN** - Mod super jump
- MPBOTLESS** - Schimbă background-ul
- MPMIDLESS** - Avion mediu
- MPTOPLESS** - Avion de vârf
- MPINCVID** - Mărește rezoluția
- MPDECVID** - Descrește rezoluția
- MPDEFVID** - Rezoluție standard
- MPJAZZY** - rezoluție 320X200
- MPDEVHEADS** - Afișează capetele producătorilor în locul comorilor
- MPBLASTER** - Dinamită

Comanche 3

În joc apăsați „R” pentru radio și apoi tastați următoarele:

- COWZ** - Freeze.
- IPIG** - Overload.
- DOG9** - Arme full
- CAt9** - Stricăciuni
- BAT(** - GPS Hellfires.
- RATZ** - Invizibilitate
- CROC**: Legend of the Gobbos
- ARGOSKIP** - Selectați nivelul

ARGOLIFE - Vieți infinite

Comix Zone

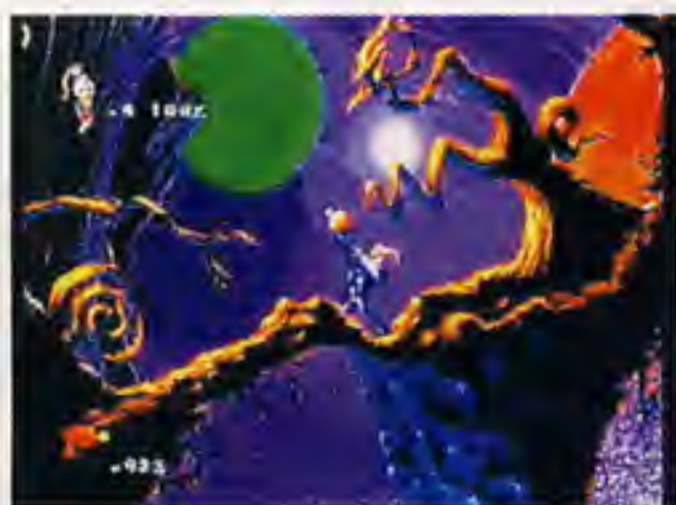
Tastați „CAMERON” (CAPS) ca să puteți accesa meniul de cheaturi. Acest meniu se află în bara de meniu - apoi cheat. Când porniți jocul dați un clic pe meniul „options” și apoi apăsați oriunde pe bara de scule. Acest lucru ar trebui să ducă la oprirea jocului. Apăsați apoi tasta de foc, iar apoi de două ori F3. Dacă apăsați tasta de foc de două ori atunci primiți doar două din item-urile următoare: lichid pentru însănătoșire instantanee, roadkill și un power slam.

Crow, City of Angels

- F9** - Nu există inamici
- F6** - Energie nelimitată
- F8** - Următorul nivel

Earthworm Jim

- ITSAWONDERFUL** - O viață extra
- ONANDONANDON** - Continuități infinite
- SLAUGHTERHOUSE** - Alegeți între primele 5 nivele
- THREEMILEISLAND** - Energie maximă
- POPQUIZHOTSHOT** - 1000 de runde
- BLOATED** - Jim devine un afro
- FESTERING** - Jim devine un afro roșu



MALFORMED - Jim primește pahare
SWEATY - Jim are buze mari
SLUGFORABUTT - Jim primește o săgeată în cap
PULSATING - Jim devine ca Groucho.
IDDQD - Arată credite diferite
IDKFA - Arată credite diferite

Earthworm Jim 2

Tastați următoarele în timp ce jucați:

BOOSTER - Full Energy
LUEHMANN - Invincibilitate
JUST CUT TO THE END - Pentru a vedea sfârșitul
FRUIT - Vă transportă oriunde în afară de Tangerines
DUBLIN - Warp la Puppy Love
HOFFMAN - Warp la Flyin' Kin
ABROWN - Warp la Cow Abduction
SHINY SHINES - Warp la Inflated Head
MORTIFICATOR - Warp la Hammerhead
QUIZ SHOW - Warp la Blind Sally
BLUE - Warp la Iso 9000
MORRISON - Warp la Door Chase
CARLOS - Warp la Level Ate
GOMBA - Warp la Flamin' Yawn
CHASE - Warp la See Jim Run



Fallout

Ture nelimitate:

1. Intrați în modul combat
2. Luați ceva muniție din armă și puneți-o în mână (doar muniția)
3. Aproiați-vă de un inamic și trageți în el doar cu muniția pe care-o aveți în mână. Inamicul va spune ceva de genul „Did your mama teach you that”.

Mortal Kombat III

Tastați aceste coduri la începutul jocului:

MK3 8000 - Mod Turbo
MK3 603015 - Slow motion
MK3 8888 - Caractere uriașe
MK3 54321 - Caractere subțiri
MK3 1111 - Caractere subțiri care plutesc
MK3 12345 - Fumul activat
MK3 0666 - Arme pline
MK3 1000000 - Shao + Monty împreună (doar în modul 2 player).
MK3 831 - Face caracterul invizibil

POD

În timpul unei curse tastați următoarele:

MAP - Afișează harta. Apoi apăsați F9 pentru a vedea și celelalte mașini pe hartă.
MAP+F9 - Versiune detaliată a cheat-ului de mai sus.
LABEL - Pentru a afișa numele celor care concurează.
GARAGE - Repară stricăciunile de la mașină.
Alt-F12 - Ia screenshot-uri și le pune în directorul POD.

Privateer 2: The Darkening

În fereastra de navigare apăsați în timpul unui zbor tasta „f”:

REP ME UP - Repară scutul și armura
NO TALENT - Invincibilitate
PETY PETY - Reumple rezervoarele
CHILL OUT - Reduce temperatura laserelor

Simcity

IMACHEAT - \$500,00
GILMARTIN - Bază militară
NOAH - Pornește the Flood.
PRISCILLA - Opțiuni de debug.
JOKE - O glumă.
CASS - Bani sau dezastru (15% dezastru)



Sim Copter

Apăsați Ctrl+Alt-X și apoi tastați următoarele:

Warp me to career: XX (XX = numărul orașului de la 1 la 30) - vă transportă la orice oraș career. Nu funcționează decât în timpul unui joc career.

PAMCAREYGOLDMAN - Șmecherie cool.

Gas does grow on trees - Dă elicopterului un rezervor plin de combustibil.

Shields up - Elicopter invulnerabil.

Superpowermultiply - Vă transformă persoana dumneavoastră într-un câine, ceea ce vă va permite să vă mișcați foarte repede și pe oriunde în timp ce țineți apăsată tasta shift.

Give me bucks or give me death: XXXXX (unde XXXXX este o sumă între 0 și 50000) - vă dă această sumă sau vă omoară și jocul se termină.

I love my helicopter - Vă duce la elicopter indiferent unde vă aflați.

The map, please - Vă dă o hartă în modul walk.

I'm the CEO of McDonnell Douglas - Prin apăsarea unei taste de la 1 la 9 veți putea obține unul din modele de mai jos:

- 1 - Bell Jetranger.
- 2 - The MD 500.
- 3 - Apache 122.
- 4 - The Bell 212.
- 5 - Schweizer 300.
- 6 - Agusta 109A.

- 7 - Dauphin 2A.
- 8 - MD Explorer.
- 9 - MD 520N.

Theme Hospital

NOTĂ: Înainte de a folosi vreun editor sau trainer faceți mai întâi un backup al fișierelor.

Fax Machine Cheats: Apăsați aceste coduri în fereastra fax și apoi apăsați send.

24328 - Activează modul cheat.

Shift C - \$10,000.

CTRL C - Cercetare completă.

CTRL Shift - Vă dă tot S-ar putea să nu funcționeze în toate versiunile:

F11 - Pierzi un joc

F12 - Câștigi un joc

HOSPITAL -Lx (unde x este nivelul) vă va ajuta să săriți de nivelul #. Folosiți comanda run după pornire.

Pentru a obține bani mulți intrați într-un editor hex și deschideți un fișier salvat și mai apoi înlocuiți în modul offset **61A95** și puneți 6 „F”-uri.

Virus

Țineți apăsată tasta Enter din padul numeric și apăsați tasta P. Apăsați tasta P în continuare și apoi următoarele coduri:

L - Vieți extra

N - Rezumă ultimul joc

F - Reumple rezervoarele de combustibil

C - Efectele on/off.

Wing Commander IV

Când tastați comanda de rulare a jocului Wing Commander IV, faceți la sfârșit un spațiu și tastați „wc4 -chicken”. Acest cheat vă permite să distrugeți orice inamic apăsând Ctrl-W, condiția e să aveți ținta pusă pe el. Pentru a distruge toate navele care le aveți pe radar apăsați „Ctrl-Alt-W”. Porniți jocul cu „WC4 -chicken 4 ##” (unde ## este numărul nivelului) pentru a porni jocul de la nivelul respectiv.

Santazia II

Deși este vară și lumea merge la plajă, unii dintre noi se gândesc cu dor la sărbătorile Crăciunului. Santazia II este povestea lui Moș Crăciun care printr-o magie stranie a pierdut adresele tuturor copiilor buni din întreaga lume. Ca asistent al Moșului trebuie să aduci lucrurile pe calea cea bună.

U Undeva, în pivnița castelului Santazia, Moșul păstrează toate dosarele copiilor buni din lume. Însă cu trecerea timpului acestea au devenit din ce în ce mai voluminoase, așa că Moș



OK, să-l urmărim pe Moș Crăciun într-o aventură care durează de 24 de zile.

Crăciun a decis să înregistreze toți copiii în calculatorul său pentru a economisi timp. Dar, din nefericire, introducerea tuturor copiilor în baza de date ar dura foarte mult. Astfel, Moșului i-a venit ideea de a folosi o carte cu formule magice. Uneori Moșul folosește această carte pentru a rezolva toate problemele care se acumulează în jurul Crăciunului. Aici se găsesc numeroase curiozități și e suficient ca Moșul să se gândească la ceva și totul decurge de la sine.

O întâmplare nefericită

Este într-adevăr o carte foarte



E greu să introduci atâtea date în calculator! E mult mai ușor să rostești o formulă magică și toate datele să fie deja în calculator.

bună, dar ea nu poate fi folosită foarte des deoarece Moșul obosește foarte tare citind toate acele formule magice. Dar acum face o excepție, pentru că cele câteva cuvinte rostite îl pot scuti de o muncă enormă. Cu ajutorul magiei toate fișierele vor fi introduse instantaneu în calculatorul acela stupid. Hm, sunt o grămadă de formule în carte. Uite că Moșul a găsit una bună și a rostit-o cât de bine a putut: „ŠöB]BûšZ”. A funcționat! Toate sertarele dulapului s-au deschis. După aceea nimic nu s-a mai întâmplat. Ceva lipsea din formula magică. Așa că Moșul s-a grăbit să citească cu voce tare restul formulei magice. A mers din nou!



Când e iarnă și e ger tot mai bine e să stai lângă foc cu un pahar de vin fierț în mână!

Paginile dosarelor au început să zboare! S-a format un mic vârtej deasupra Moșului și a calculatorului. Oricum, pentru a le putea introduce în PC mai trebuia rostită și cealaltă parte a formulei. Zborul dosarelor a făcut însă ca paginile cărții să se întoarcă. Când Moș Crăciun a citit următoarea formulă, aceasta era tare ciudată și diferită. Oricum, Moșul a recitat-o – dar mai bine nu făcea asta niciodată. Dintr-o dată toate dosarele s-au transformat în obiecte stranii care zburau în cerc deasupra borcanului de dulciuri de pe masă și intrau pe rând în acesta. Acum, toate dosarele care conțin numele



Aici mănâncă Moșul cu ajutoarele lui. Hm, ce miros de mâncărică...

copiilor care trebuie să primească un cadou de Crăciun se află în acel borcan blestemat. Din nefericire, acest fapt îl va împiedica pe Moș Crăciun să ofere cadouri în noaptea Sfintei Sărbători. De asemenea, magia aceasta a aruncat o vrajă pe 24 de obiecte din castelul Santazia, unde locuiește Moșul. Astfel, tu trebuie să îl ajuți pe Moș să pună toate lucrurile la locul lor.

Și jocul...

Cu ajutorul tehnologiei 3D Quick Time Virtual Reality, gamerul poate călători prin diversele încăperi ale castelului Santazia. Fiecare cameră apare cu propriul sunet și muzică de fundal. În fiecare zi după 1 decembrie aveți la dispoziție o nouă animație și un nou joc. Scenele și obiectele Santaziei sunt controlate de ceasul calculatorului. Cele 24 de soft-uri sunt variații ale diferitelor



Cel care reușește să adune primul patru cercuri unul lângă celălalt câștigă o rundă și o bombonică din partea Moșului...



jocuri distractive. Împreună, acestea cuprind numeroase ore de distracție fabuloasă și jocuri educative pentru toate vârstele.

Călătorind prin castelul Santazia veți avea ocazia de a soluționa puzzle-uri sau diverse jocuri logice, precum și de a desena sau a vă amuza pe seama unui șoricel ce trebuie prins



Zece lucruri nu prea își găsesc locul în acest peisaj. Ghici care sunt acestea!

înainte să vă fure mâncarea de pe masă.

Santazia II nu se adresează numai copiilor, ci chiar și persoanelor adulte care vor să se distreze și să-și amintească de jocurile copilăriei. Interfața este



Unul din cele mai dificile jocuri. Cum trebuie așezate hexagoanele acestea astfel încât să corespundă culorile?

extrem de bine realizată! În mijlocul ecranului se află o fereastră prin care puteți călători interactiv prin diversele locații ale castelului. Dacă știți cumva jocurile precum Myst sau alte 1st person-uri, atunci aveți oarecum idee de cum puteți călători prin diferitele camere ale Santaziei.

Bineînțeles că-n fiecare din aceste camere există câte un joc distractiv sau logic. În jurul ferestrei descrise mai sus se află 24 de icon-uri. De fiecare dată când se dă clic pe un astfel de simbol, în fereastra din mijlocul ecranului este derulat un scurt film video, care este bineînțeles însoțit de o melodie specifică zilelor de Crăciun.



Ideea cu cartea magică l-a înveselit la început pe Moș.

Nu se poate ca cineva să nu fi jucat măcar o dată în viață X și 0. Acum aveți ocazia să o faceți din nou, putând lupta atât împotriva calculatorului cât și a unuia din membrii familiei sau colegilor. Vreți să dați copiilor ocazia de a colora niște desene, ca și într-o carte de colorat? No problem, un mic progrămel vă permite acest lucru, în plus existând și o opțiune de a scoate



Bucătăria înainte de a fi „mobi-lată digital”.

la imprimantă desenele colorate.

Interfața este disponibilă în nu mai puțin de 10 limbi, limba română lipsind din păcate. Pot spune cu siguranță că acesta este cel mai bine realizat CD pe care



Ce e făcut, e bun făcut! Toate dosarele copiilor buni s-au transformat în niște obiecte ciudate și au căzut mai apoi în borcanul acela de pe masă. Vai Moșule, da' neatent mai ești!



Momentul rostirii magiei! Lite-rele acelea sunt într-adevăr destul de dificil de citit. Bietul Moș, dacă ar ști ce-l așteaptă.

l-am văzut până acum. Este adevărat că are destul de puțin de-a face cu piața jocurilor, făcând mai curând parte din seria de soft-uri de divertisment și educative.

Santazia II se adresează în primul rând copiilor și pentru aceștia este un produs ideal. Nu pot nega faptul că nici un adult nu va da înapoi de la a sta ore în șir în fața calculatorului în dorința de a savura micile lucruri



Un poker pentru copii! Măcar aici jucați cu bani existenți nu-mai sub formă digitală.

care ne-au umplut viața de copii. Jocurile în sine pot fi o adevărată încercare pentru oricine, unele dintre acestea fiind poate prea complicate pentru copii. Producătorii s-au gândit însă și la bucătari: pe CD există un meniu în care sunt descrise în cele 10 limbi mai multe rețete de dulciuri sau culinare. Astfel, aici avem de-a face nu numai cu un calendar interactiv, ci și cu o adevărată carte de bucate.

Toate animațiile și graficele au fost create pe stații Silicon Graphics. Capacitățile acestora,



Dormitorul Moșului pare simplu, fără prea multe ornamente. Așa este el, un om simplu și plin de generozitate.

împreună cu grija pentru detaliu a programatorilor au făcut ca acesta să fie un produs deosebit de bine conceput și realizat. Uneori astfel de softuri multimedia întrec chiar și cele mai „tari” jocuri care sunt lansate de către marii producători.



Cui corespund oare sunetele alăturate?

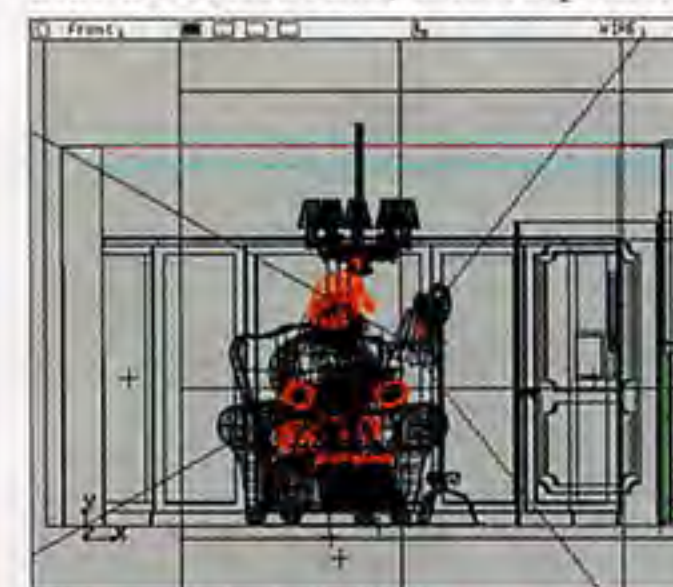
Santazia II este cadoul ideal pe care-l puteți face oricui în perioada Crăciunului. Versiunea beta a acestui produs s-a prezentat foarte bine, neexistând probleme de instalare, rulare și până în prezent nu am putut remarca nici un fel de bug-uri. Moș Crăciun de abia așteaptă să-și facă loc pe calculatoarele dumneavoastră, în încercarea disperată de a fi ajutat de unul din copii buni din întreaga lume. Poate că dacă veți fi cuminți, veți primi cu ocazia sărbătorilor de iarnă cadoul care îi va mulțumi pe mulți dintre voi: Santazia II.



Locațiile au fost desenate mai întâi cu creionul, iar apoi au fost colorate și digitalizate.

Cadoul perfect

Chiar dacă Metronome Media Productions nu este o firmă atât de cunoscută, iată că primul



La început nu există decât niște dungi și niște linii, mai apoi acestea iau forma a ceea ce putem vedea noi în Santazia II.



Bucătăria ascunde o serie din cele mai haioase jocuri. Fiți pe fază!

produs lansat de această firmă pe piața românească este de o calitate deosebită. Din toate punctele de vedere este produsul perfect pentru copii preșcolari, conținând atât programe educative, logice cât și de îndemânare.

Până în prezent Santazia II este primul produs de acest gen, combinând în egală măsură



Unul din jocurile care sunt ceva mai complicate. Cum apare o păpușă din cutie, trebuie să te rezezi cu mouse-ul înspre fața lui și să apeși cât poți.

programele distractive cu cele educative și de îndemânare. Totul pare și mai interesant mai ales că pentru a rula acest CD nu sunt necesare resurse importante.

Chiar dacă este vară, mulți dintre noi se gândesc cu plăcere la sărbătorile iernii și la cadourile care pot fi făcute cu ocazia Crăciunului. Santazia II poate fi considerat cadoul perfect care poate fi dăruit atât adulților cât și copiilor și de ce nu, chiar și bucătarilor, CD-ul conținând și un important capitol cu rețete culinare.

Așadar, toată lumea poate intra fără probleme în lumea deosebită a lui Moș Crăciun. Dacă vreți puțină distracție în serile geroase de iarnă atunci Santazia II poate fi cadoul perfect.

Mr. President

Producător: Metronome Media Productions

Ofertant: MultiNet

Tel.: 062/ 222201

Fax: 062/ 220729

Hardware: Pentium 133

Platformă: 16 MB RAM

Data de apariție: Septembrie '98



Întrebările cititorilor

Ceaprazaru Valentin, București

Salut!

Mulțumim pentru scrisoare și să sperăm că te-am câștigat ca fan al LEVEL-ului. Revista apare la începutul fiecărei luni. Asta dacă nu există ceva probleme cu distribuția. Cu taloanele ai avut dreptate, dar nu am avut ce face: cei de la tipar au cam întârziat și s-a ajuns la o diferență destul de mare între data pe care era programată apariția pe piață a revistei și data reală de apariție. Așa că ne-am gândit că cel mai bine ar fi ca în viitor să lăsăm concurenților o lună în care pot completa și preda taloanele. În ceea ce privește jocurile full pe care ai vrea să le punem pe CD... Deocamdată nu prea se poate! Poate mai încolo!

Servus!

Clopotaru Daniel, Onești

Salut Daniel!

Prima scrisoare îți spun în mod sigur că nu a ajuns pe la noi. Îmi pare rău! Ignition se poate probabil cumpăra de la firma Blue Ridge International din București (tel: 01/2106828; 01/2106829). Dă un telefon și astfel poți afla și cam cât te-ar costa. Oricum, trebuie să-ți spun că este un joc pe cînste!

Succes!

Fan Club LEVEL, Năvodari

Salut Năvodari!

Cum îi merge Fan Clubului nostru? Sper că bine! La început am avut și noi în caseta de la sfârșitul articolelor o zonă în care apăreau plusuri și minusuri. Au existat însă ceva probleme și de aceea am renunțat la acest „mic” amănunt. Sorry, probabil că în viitor vom reveni asupra acestui lucru și vom

introduce din nou așa ceva. Who knows? Probabil că din septembrie vom lansa revista cu 100 de pagini. Deocamdată nu știm nimic sigur, așa că fiți cu ochii pe noi și vom vedea. Posterul ne stă și nouă pe creier, problema este că nu avem deocamdată posibilitatea să-l realizăm. Vom încerca în viitor să rezolvăm și această problemă. Să vă spunem tastele jocului comentat e un pic cam dificil, mai ales unde nu există suficient spațiu. Și Silviu Anton vă salută... asta numai pentru că l-ați numit redactorul cool al lunii.

Mult succes și să sperăm că ne vom revedea!

Andy, Brăila

Hei!

Hm, surpriză totală domnilor! Deschid plicul și dau peste o fițuică (de mărimea copiulelor pe care le făceam pe vremea școlii) pe care scria „Open It! Open It!”. Deci, zis și făcut... Deschid ochii și dintr-o privire am înțeles că am de-a face cu un adevărat maestru... Negoită Alexandru. Ce să zic, am băgat la cap ideile tale și de asemenea mulțumesc mult pentru toate cuvintele tale. Totuși nu prea am înțeles faza aia cu cei doi câini prostănaci (2 stupid dogs) uitându-se așa ca vițeei la... un LEVEL. Funny! Și acum îmi mai vine să râd! OK, te declar cel mai cool scriitor al acestei luni. Ești beton!

Iohne Bogdan, Brașov

Hello!

How r u? Sper că îți place în continuare LEVEL-ul și tot ceea ce găsești prin el. Cheat-urile la Dune 2 și la Tomb Raider 1 le vom publica probabil în acest număr. I hope everythings OK!

See ya!

Mircea Nicolae, Pitești

Bună!

Și mie mi se întâmplă ca uneori să fiu de la început plăcut impresionat de ceva. Să sperăm că și în viitor îți vei menține părerea față de LEVEL. Oricum, suntem de abia la început, probabil că în viitor vom face ceva și mai și. Va exista probabil un poster, 100 de pagini pline cu cele mai interesante lucruri, un joc full... Who knows? Lucrurile se mișcă repede în ziua de azi (nu degeaba trăim în secolul vitezei). Până o să apucați voi să vă dumiriți, o să aveți un LEVEL super.

Salut!

Alina Pancea, Focșani

Servus!

Cred că de data aceasta nu mai ai nimic de spus despre noi. Am ținut cont de ideile tale și uite că în viitor vom fi în stare să le dăm curs. Oricum, ești binevenită aici la LEVEL! Ne-a lăsat o impresie plăcută scrisoarea ta. Îi mulțumim și colegei tale pentru urările de bine și pentru desenele făcute. Sincer, cred că am să le iau acasă și o să le pun pe pereți. Super, fata asta are talent!

Bye!

Crișan Constantin, Vâlcea

Hei!

Cum îi pe-acolo pe la voi? Sperăm că bine! Pe la noi sunt toate bune, redactorii muncesc de zor numai ca să vă facem vouă bucurii și surprize. Cred că numărul acesta îți va plăcea în mod deosebit (I hope so). Articole despre jocurile amintite de tine probabil că vom scrie în unul din numerele viitoare. Cât privește abonamentul va trebui să mai aștepti.

Servus!

LEVEL recomandă...

Achiziționarea unui procesor cu frecvențe de peste 166MHz. Se prea poate să fie scump, dar, odată ce este instalat, jocurile de acțiune și simulatoarele se vor mișca mult mai rapid, iar RTS-urile (Real Time Strategy) nu vor mai fi încetinite de numărul mare de unități.

Hotline

Pentru a ne pune întrebări ne găsiți zilnic la sediul redacției între orele 9.00 și 17.00. Sunați la următoarele numere de telefon și cereți cu unul din redactorii revistei LEVEL: 068/150.886; 068/153108. Sugestiile și propunerile dumneavoastră sunt binevenite!



talon de comandă **LEVEL**

☐ **DA**, vă rog să-mi trimiteți următoarele reviste:

Revista	Buc.	Preț unitar	Preț total
LEVEL Nr.1		14.800 lei	
LEVEL Nr.2		14.800 lei	
LEVEL Nr.3		18.000 lei	
LEVEL Nr.4		18.000 lei	
LEVEL Nr.5		18.000 lei	
LEVEL Nr.6		18.000 lei	
LEVEL Nr.7		18.000 lei	
LEVEL Nr.8		18.000 lei	
LEVEL Nr.9		18.000 lei	
TOTAL:			

Vă rog să expediați revistele pe adresa de mai jos:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit lei în data de prin ☐ mandatul poștal nr.
☐ ordinul de plată nr.

Semnătura:

7/98

ATENȚIE!

Înainte de a efectua plata
 vă rugăm să **telefonati** la redacție
 pentru a vă asigura că mai există
 în stoc revistele solicitate.

(068/153108, 150886)

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa:

d-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4, 2200 Brașov.

sau prin ordin de plată în contul "Vogel Publishing":

251100996053897 la BRD Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății
NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Nu expediem reviste ramburs!

Câștigă cu **LEVEL**

1. Care dintre produsele de mai jos
 au fost descrise la rubrica
 Multimedia din numărul 9 al
 revistei LEVEL:

- ☐ The Unexplained
- ☐ Santazia II
- ☐ The Deluxe Multimedia Bible

2. De cine sunt oferite și de cine sunt
 produse enciclopediile The
 Unexplained și Multimedia
 Deluxe Bible:

- ☐ Monosit Impex SRL, Focus Multimedia
- ☐ Manasit SRL, Focus International
- ☐ Monosit Impex SRL, Focus Interactive



Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Semnătura:

7/98

Read this first! LEVEL

În acest număr aveți ocazia
 de a câștiga trei enciclopedii,
 două dintre acestea fiind
 descrise în numărul 9 al
 revistei LEVEL. Aceste
 produse ne-au fost oferite
 de firma Monosit Impex
 SRL. Data limită de
 trimitere a acestui talon
 este 1 august. Câștigătorul
 va fi anunțat în numărul de
 septembrie al revistei.
 Decupați talonul alăturat,
 nu înainte de a răspunde la
 întrebări și de a scrie numele
 și adresa dumneavoastră,
 și după aceea trimiteți-l pe
 adresa redacției noastre.
 Răspunsurile la întrebări se
 găsesc în numărul 9 al revistei.
**LEVEL - OP 13 CP 4,
 2200 Brașov
 Succes!**

VTCD VIDEOTON

Székesfehérvár Aszalvölgyi út 7.

Compact Disc Factory Ltd.

H u n g a r y

10 YEARS



IN THE CD INDUSTRY...



**COMPACT DISC
COMPACT TECHNOLOGY
COMPACT SERVICE**

/// VIDEOTON

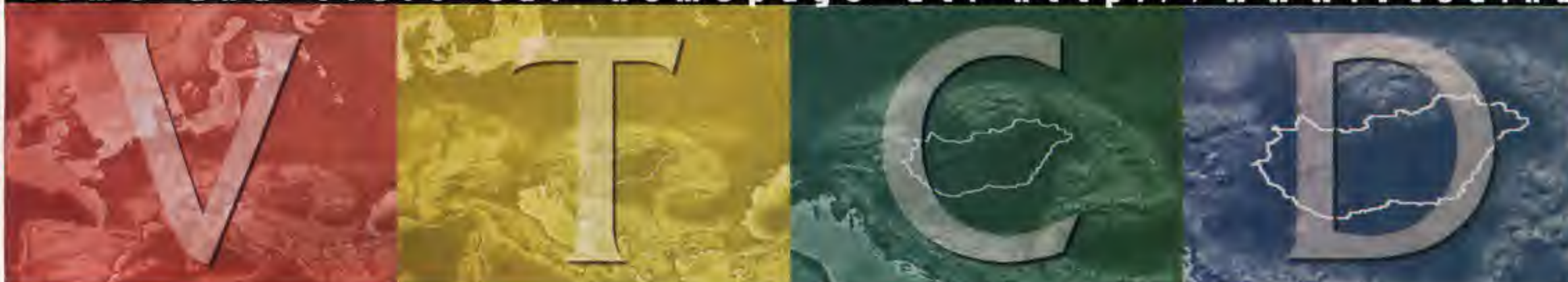
+36-22-329-132

Fax: +36-22-329-133

E-mail: vtcd@mail.datanet.hu

**✉ Székesfehérvár POB: 175.
H-8001 Hungary**

Come and visit our homepage at: <http://www.vtcd.hu>

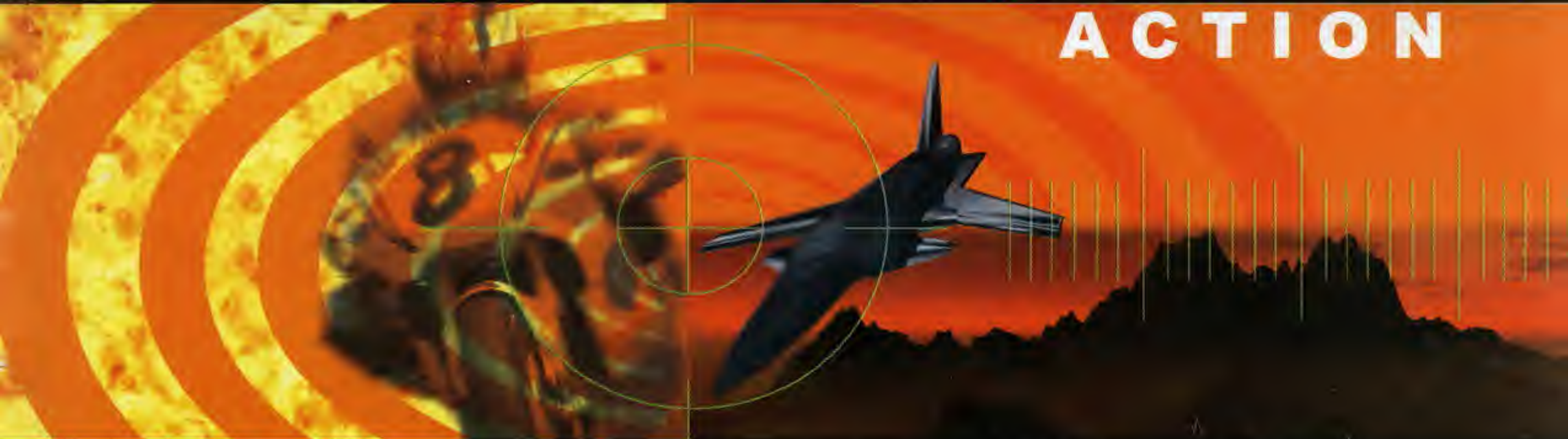


POWER



• 128-bit 2D / 3D accelerator multimedia • 4MB SGRAM memorie la 100 MHz • 230 MHz RAMDAC integrat

ACTION



• 1.6 Gigabyte / sec. rată de transfer date • ieșire Video pentru conexiune TV-PAL • Vertex-uri și texturi

DESIGN



• 5 GFLOP procesor de renderizare • 100 milioane pixeli / sec. rată de desenare • 15 miliarde pixeli operații / sec.

VELOCITY 128

MULTIMEDIA ACCELERATOR

Performante 3D WinBench '97

VELOCITY 128	252
Monster (3Dfx)	203
ATI XPERT@Play	143
Mystique 220	79.1
Milenium II	73.9



SPRINT
COMPUTERS

Distribuitor exclusiv pentru ROMÂNIA
SPRINT - Ploiești, str. Romană nr. 28 - 30
Tel./Fax: 044-110.700
E-mail: sprint@tag.vsat.ro


www.stb.com



SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
						3
4		6				10
	12	13	14	15	16	17
	19	20	21	22	23	24
	26	27	28	29	30	31

CHIP
vă rezervă
toamna aceasta
o surpriză!

O C T O B E R

Folosiți-vă imaginația încercând să descrieți cât mai exact
obiectul ascuns sub fila de calendar și veți avea o nouă surpriză!

Trimiteti răspunsurile pe adresa: OP 13 CP4, 2200 Brașov cu mențiunea "imaginație"

CHIP

ghidul dumneavoastră în lumea IT